PLAYSTATION FORCE

PlayStation Force

numero 5

NOVITA' RECENSIONI TRUCCHI SOLUZIONI

Le soluzioni:

FINAL FANTASY VII
Tutti gli extra!

AUTO DESTRUCT
Tutto quello che serve per vendicare la famiglia e sconfiggere i fanatici

DEATHTRAP DUNGEON
Prima parte

SEZIONE RPG
Brevi ma intensi incontri con
SUIKODEN e
VANDAL HEARTS

SOVIET e NUCLEAR STRIKE
La guida per diventare i piloti d'elicottero definitivi

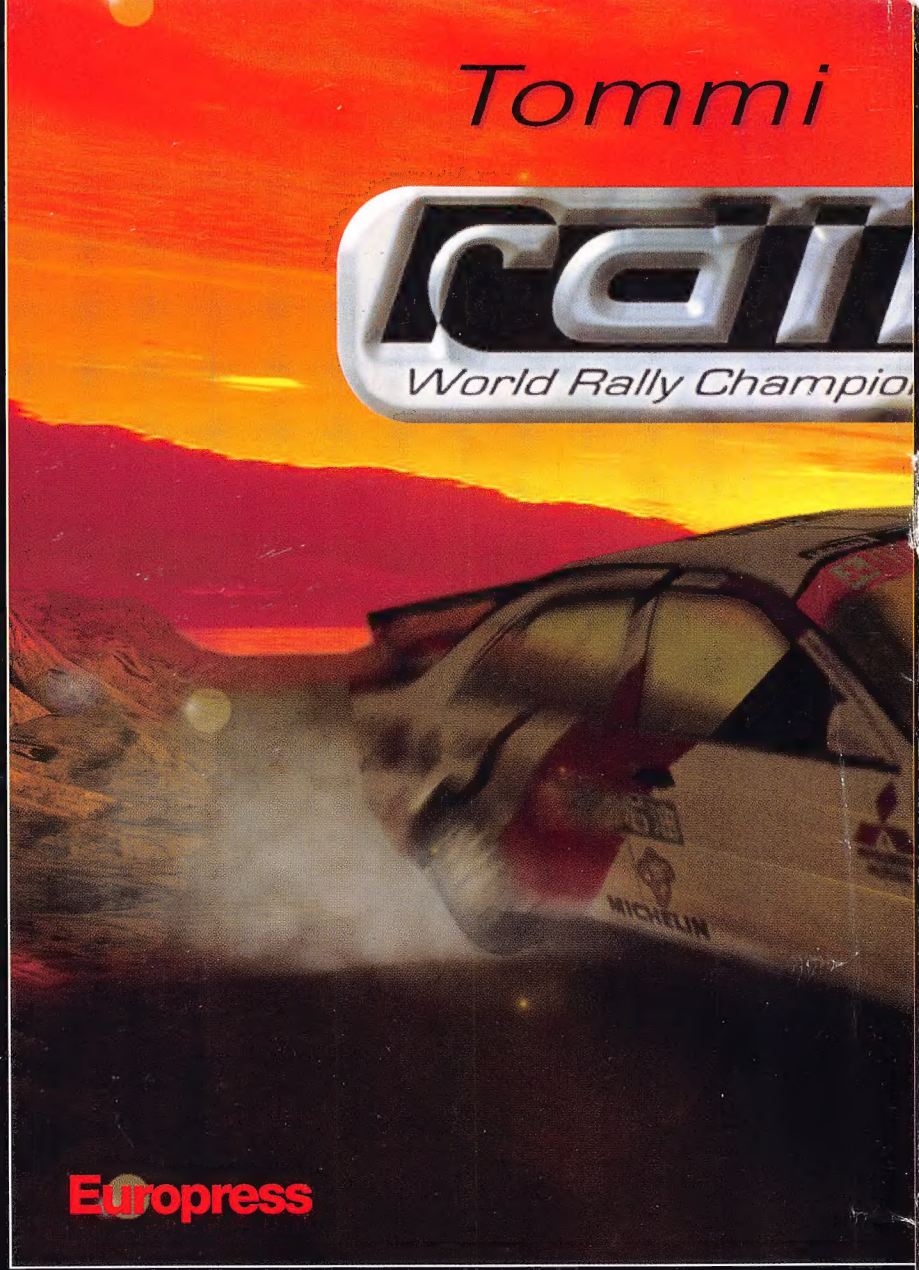
Scusa tipo, c'hai mica da accendere?

ANNO 1 - NUMERO 5 - MAGGIO 1998 - LIRE 7000
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano
XENIA EDIZIONI

Consigliato volante

GAMESTER

Europress 1998. All rights reserved.



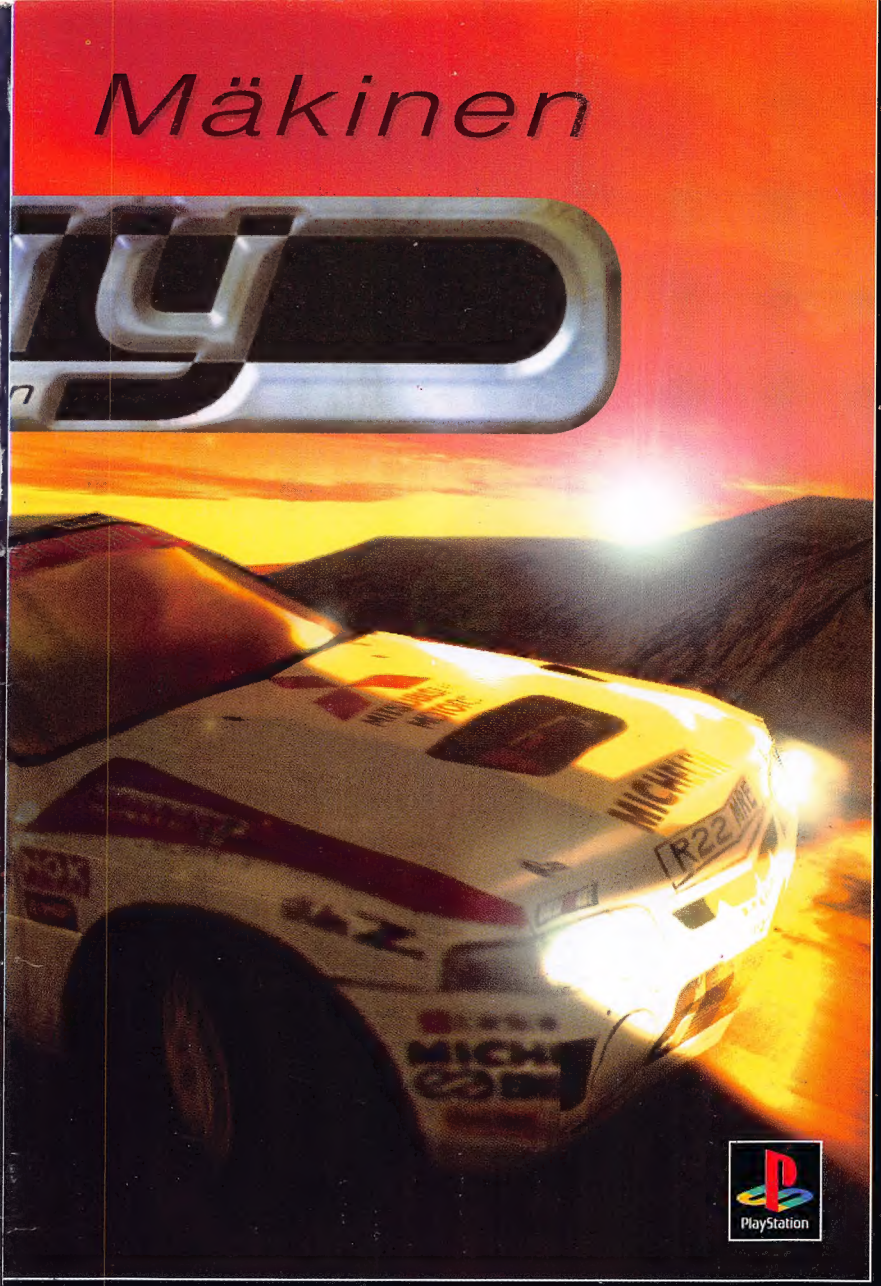
Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Cham appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**

In collaborazione con:

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Mil



pionship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri

- 60 circuiti internazionali di cui 4 italiani
- Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno
- Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo
- Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Rally AUTOSPRINT DELTA NOLAN HALIFAX

ano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano. Real Arcade Gun è un prodotto joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

SOMMARIO

EDITORE
Xenia Edizioni S. r. l.
Via Carducci 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPOREDATTORE
Alessandro Rossetto

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE
Marco Auletta

REDATTORI
Alessandro Aiziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Dave France, Davide Pessach, Fabio Casale, Ian Osborne, Loredana Antonini, Marco Auletta, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Stefano Lisi, Thomas Mantero, VF

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Roberta Zampieri

GRAFICA
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
MD5843@mclink.it

REDAZIONE
Xenia
Casella postale 853
20101 Milano
tel. (02) 878512 fax (02) 878567

IN COLLABORAZIONE CON
Quay Magazine Publishing

STAMPATORE
Rotolito Lombarda, SpA
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Spaziotre
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. (02) 69001255 fax (02) 69001277

DISTRIBUZIONE
ME. PE. SpA
Via G. Carcano 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Solo con versamento sul c/c postale numero 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl via dell'Annunciata, 31 20121 Milano Tel. (02) 878511
Abbonamenti: 11 numeri Lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registrazione presso il Tribunale di Milano numero 123 del 26/2/1996
Spedizione in abbonamento postale Comma 34 Articolo 2 legge 549/95 Milano

LA MATEMATICA E LE RIVISTE

In che modo queste due cose si avvicinano? L'unico a cui riesco a pensare razionalmente è quello che riguarda il conteggio delle pagine della rivista, il cui totale dev'essere uguale alla somma di quelle di redazionale e di quelle pubblicitarie. Questo è di certo il solo modo di intendere la cosa perché, checché si cerchi di vedere il problema, non c'è nulla di matematico o scientifico nella redazione di una rivista e in particolare in quella di una sui videogiochi. Di certo è possibile fare i propri calcoli, organizzare gli articoli in modo che si incastrino come i componenti di un puzzle creando, almeno nella mente, un'immagine lineare e pulita. A questo punto gli articoli vengono assegnati per la stesura e qui la visione richiama un immenso (lo direste anche voi, se vedeste alcuni dei redattori) orologio, che scandisce con precisione ogni passaggio, o come una piccola orchestra (ridimensioniamoci un po', del resto un'orchestra vera è composta da molti più elementi della redazione) che suona una sinfonica marcia trionfale verso l'uscita mensile. Raramente però le cose vanno come ci si augura: la tela su cui è dipinta l'immagine viene stracciata dal vandalico coltello del caso, che fa cadere tutti i pezzi del rompicapo e ne spinge uno sempre troppo sotto l'armadio, quello più pesante da spostare; l'ingranaggio viene inceppato dal granello di sabbia della sfortuna, ritardando di quell'infinitesimale istante lo scatto di una delle ruote dentate, ma abbastanza per romperne il ritmo; la marcia viene interrotta dalla nota stonata della coincidenza, suonata dal fagotto che inciampa durante la parata.
E il pittore, l'orologiaio e il direttore d'orchestra ricominciano da capo, cullati dal pianto soffocato del matematico.

Alex Rossetto

NOVITA' 6
ANIME & CO. 18
RECENSIONI 22
Resident Evil 2 22
TRUCCHI 24
SOLUZIONI 28
Auto Destruct 28
Deathtrap Dungeon 42
Final Fantasy VII 54
Sezione RPG 64
Suikoden 64
Vandal Hearts 66
Sezione Strike 70
Soviet Strike 70
Nuclear Strike 76

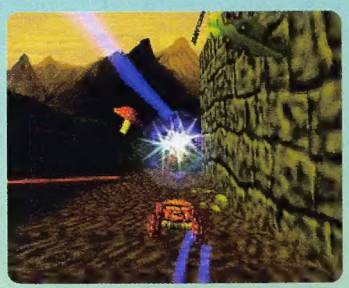
Novità

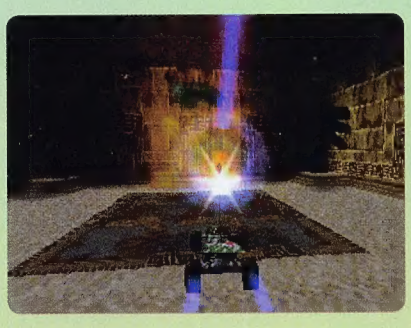
A cura di Stefano "Duspa" Lisi

IN QUESTO NUMERO

RC RACING

Partorito dalla sempre più attiva Gremlin, RC Racing vedrà la luce la prossima estate nei formati PC e PSX. Il titolo in questione si presenta come un'interessante variante sul tema dei giochi di guida arcade, avendo come protagoniste non fiammanti monoposto, non aggressive auto da rally, non luccicanti Gran Turismo, ma terribili auto radiocomandate. Così come accade nella realtà (lo sapete che questi mini bolidi sono talmente diffusi che esistono diverse federazioni e che si tengono campionati in piena regola?), le gare di mini buggy sono caratterizzate da altissima frenesia e notevole spettacolarità. Salti, urti continui, bonus e power-up nascosti, sgommate e derapate la faranno da padrone e portare a termine ciascuna gara non sarà certo uno scherzo per nessuno. I tracciati disponibili saranno quindici e le ambientazioni saranno quanto di più vario e fantasioso si sia mai visto (per certi versi ricordano quelle di MicroMachines). I percorsi di gara saranno tutt'altro che lineari e la ricerca di tronconi di pista segreti o di passaggi e scorciatoie sarà una simpatica alternativa all'arrivare primi sotto il traguardo. Fondamentale sarà il passaggio in determinati "gate" che, se percorsi secondo una ben precisa successione, apriranno la strada ai segreti del gioco. Scoprendo questi segreti, inoltre, verranno attivate ulteriori piste e altre macchinine. Le auto tra cui scegliere saranno sedici e saranno tutte caratterizzate da diversi parametri costruttivi che ne influenzeranno la condotta di gara. Non mancheranno nemmeno le armi e ogni gara sarà un vero massacro. Per il gioco a due sarà prevista una modalità di split screen che non dovrebbe penalizzare la giocabilità più di tanto.





THE YARUDORA SERIES

Come detto da qualche altra parte all'interno di queste news, la Sony ha recentemente suddiviso il team di sviluppo interno in tre diversi blocchi: Arc Entertainment, Contrail e Suger and Rockets, in modo da garantire maggiore tranquillità e la possibilità di seguire più lavori in contemporanea, anche se in maniera indipendente. Dal sottogruppo Suger and Rockets è arrivato il progetto di una nuova serie di videogiochi denominata "The Yarudora Series". Sarà composta da cinque diversi titoli, il primo dei quali dovrebbe vedere la luce entro il mese di giugno. La tipologia sarà quella delle avventure grafiche caratterizzate da notevoli animazioni e altissima qualità nel design, in pratica un vero e proprio cartone animato. Con le scelte effettuate si influenzeranno direttamente la trama e lo svolgimento della vicenda. In media la durata di ciascun titolo sarà di circa due ore e i giochi saranno contenuti in una confezione con CD doppio. Il primo titolo a vedere la luce sarà Double Cast, ambientato in un'università giapponese e prenderà avvio dalle tristi vicende di una giovane ragazza colpita da amnesia. Il secondo sarà invece una vera storia d'amore. Il titolo, praticamente impronunciabile, sarà Kisetsu Wo Dakishimete. Seguiranno Sampaguita e Yukiwari No Hana. Se i giochi in questione verranno mai tradotti e localizzati per il mercato occidentale non lo sa nemmeno il Mago Zurlì, ma data l'elevata qualità realizzativa non sarebbe affatto male.

Bio Freaks - RC Racing - Capcom Generations - Cardinal Syn - Metal Gear Solid - Road Rash 3D - Mortal Kombat 4 - Legend of Water - World Cup 98 - WWF Warzone - The Yaruroda Series - ODT - Musashinden

BIO FREAKS

La Midway è un'etichetta ben nota agli appassionati di picchiaduro non solo per i suoi celebri coin-op, ma anche per le riuscite trasposizioni da sala giochi al salotto di casa. Impossibile non citare la famosissima serie di Mortal Kombat e la meno riuscita di Wargods. Bio Freaks, inizialmente previsto come arcade da sala, vedrà invece la luce innanzitutto su Playstation e successivamente come coin-op. Si tratta di un classico uno contro uno che presenta però non pochi elementi di interesse e di innovazione in un genere di videogiochi ormai davvero inflazionato.

L'ambientazione è quella di un futuro lontano, un'epoca in cui la violenza regnerà sovrana e a dominare sarà una stirpe di guerrieri alterati geneticamente. Questi combattenti si affronteranno in arene predisposte e gli scontri saranno all'ultimo sangue. Di Bio Freaks due cose si notano al primo colpo d'occhio: la grafica davvero sbalorditiva (i responsabili dicono di essere solamente al 50% dello sviluppo di texture ed effetti, ma già così sembra "very impressive") e l'atmosfera cupa degli scenari. Le arene di gioco sono immense e, probabilmente per la prima volta in un picchiaduro in vero 3D, sarà possibile muoversi non solo in tutte le direzioni sul terreno, ma anche svolazzare sulla cocuzza dell'avversario. Ciò comporta un aumento della strategia di gara, dato che sarà possibile colpire sia da vicino che da lontano. I combattenti sono dotati di armi di vario genere e il dolore che possono infliggere con questi strumenti di supplizio è davvero alto. Sarà anche possibile strappare arti e altre parti anatomiche con conseguente raccapriccio dei più deboli di stomaco.

I personaggi principali saranno dieci (anche se siamo sicuri che ce ne saranno molti segreti), ciascuno dotato di una gran vastità di mosse e tipologie di attacco. Si parla di venti mosse speciali per combattente e di un non meglio definito quantitativo di mosse segrete. Non mancheranno le classiche combo e le prese, come la faranno da padrone anche le discusse fatality. A proposito di polemiche e di fatality, Bio Freaks rientrerà nel filone di giochi granguignoleschi, con ettolitri di sangue che scorreranno sullo schermo e mosse e uccisioni davvero ai limiti della decenza. In ogni momento dello scontro, infatti, sarà possibile porre fine al combattimento uccidendo l'avversario con tecniche particolarmente cruente. Che i benpensanti vadano a letto...

SI DICE IN GIRO...

ANCORA SETE DI SANGUE

Dark Omen è stato il primo RPG per PSX a sbarcare negli USA e il successo è stato enorme. Anche in Giappone e nel vecchio continente Legacy of Kain è stato uno dei titoli di punta della passata stagione. Per questa ragione quelli della Crystal Dynamics hanno pensato bene di regalare al pubblico degli appassionati un seguito degno del primo episodio. Ma non solo. Soul Reaver, questo il nome del gioco, sarà talmente "grosso" che qualcuno lo ha definito lo Zelda per Playstation. Graficamente il gioco sembra superbo (il mese prossimo vi delizierò con delle foto...) e tutto è realizzato in vero 3D. L'atmosfera è incredibilmente coinvolgente e la tecnica di programmazione utilizzata appare tra le più sofisticate mai viste sulla console della grande S. Alta risoluzione (512x240), motion capture, light sourcing, fogging... sono solo alcuni dei dati tecnici che fanno gridare al miracolo. Se non siete stanchi di bere sangue e volete aggiungere qualche anima dannata alla vostra dieta, pazientate ancora un po' e sarete accontentati. Da tenere assolutamente d'occhio.

COMANDARE E CONQUISTARE

Uno dei maggiori successi di tutti i tempi su personal computer è stato Command & Conquer della Westwood Studios. Si tratta di una sorta di wargame strategico in tempo reale, in cui due opposte fazioni se le danno di santa ragione sviluppando nel contempo basi ed eserciti, partendo dalla raccolta di risorse naturali fino ad arrivare alla costruzione di mezzi di attacco e di difesa. Sulle macchine con il cuore Intel (o qualcos'altro che lo sostituisce degnamente...) sta per fare la sua comparsa l'attesissimo seguito: Tiberian Sun e sembra proprio che i grassi possessori di Playstation saranno a loro volta accontentati con una bella conversione. Nulla è ancora certo, ma sembra proprio che se le vendite della versione PC saranno in linea con le aspettative

CAPCOM GENERATIONS

La Capcom è una delle etichette più note e gloriose sia per quanto concerne i coin-op da sala sia per quanto riguarda le conversioni per computer e console casalinghi. Gli appassionati sono tanti e pertanto l'uscita di cinque compilation di grandi classici farà felice più di una persona. Si tratterà di raccolte a tema, aventi come protagonisti quei titoli che hanno accompagnato l'infanzia dei più anziani videogiocatori. Le prime due raccolte sono previste per la fine dell'anno e avranno come tema dominante rispettivamente gli sparatutto e i platform game. Del primo volume faranno infatti parte 1942, 1943 e 1943 Kai, vere e proprie pietre miliari degli sparatutto a multiscorrimento (se solo ripenso alle ore passate a giocare con 1942 d'estate in una sala giochi di un'Ostia miseramente deserta mi viene un pelino di nostalgia...), mentre le star della seconda raccolta saranno gli intramontabili Ghosts'n'Goblins e Ghouls'n'Ghosts. Nostalgici di tutto il modo preparate i fazzoletti e rallegratevi...

LEGEND OF WATER

Tra i moltissimi titoli di indubbio interesse mostrati al recente Tokyo Game Show, questo B.L.U.E. Legend of Water si è guadagnato un posto di primissimo piano, tanto che la stampa specializzata del Sol Levante ne ha parlato con toni entusiastici. Si tratta di un'avventura grafica 3D sviluppata dalla Hudson, la cui uscita è prevista per il mese di agosto (almeno in Giappone. Nulla si sa per il momento di una conversione per il mercato occidentale).

La storia narra la vicenda di una giovane studentessa americana di nome Maya, figlia di un oceanografo e di un'ape regina. La fanciulla si ritroverà a nuotare per i sette mari, esplorando antiche rovine e vascelli sommersi, nel tentativo di risolvere un'intricata vicenda. Il gioco si pone a metà strada tra un arcade adventure alla Tomb Raider e un'avventura grafica di tipo tradizionale. In ogni caso l'aspetto appare rassicurante. Se sarà necessario vi terremo aggiornati.

CONSOLEMANIA

Colorata, divertente, esuberante, ma al tempo stesso attenta, aggiornata ed esauriente è la rivista dedicata al mondo delle console più venduta in Italia.

PLAY STATION
NINTENDO
SATURN
SUPER NES
NEO GEO
GAME BOY
MEGA DRIVE

CONSOLEMANIA

- SEGA
- NINTENDO
- SONY
- 3DO

BELLAFANTE DESIGN-MILANO

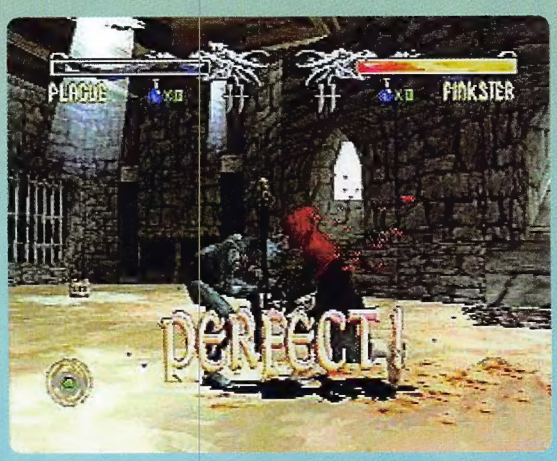
XENIA EDIZIONI

HTTP://WWW.XENIA.IT

CARDINAL SYN

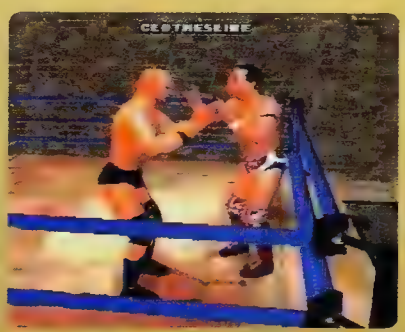
In un momento in cui i picchiaduro sembrano essere tra i giochi più gettonati, non poteva mancare all'appello la Sony, pronta a gettare il guanto di sfida alla Namco. Cardinal Syn rientra in pieno in un filone ormai inflazionatissimo ma sempre in cima alle preferenze degli appassionati. Si tratta di un rullakartoni uno contro uno nel senso più classico del termine, con personaggi interamente poligonali che se le danno di santa ragione in scenari realizzati in vero 3D.
L'ambientazione di gioco è quella di un medio evo cupo e tetro, probabilmente una dimensione parallela di stampo fantasy, con guerrieri, stregoni, elfi, folletti e mostri indicibili. L'oppressione e il clima di tensione che pervadono l'intero gioco sono perfettamente rispecchiati dall'aspetto grafico che mette angoscia già da una prima occhiata.

I luoghi, che vi vedranno protagonisti di scontri all'ultimo sangue, sono lugubri, bui, pieni di ombre e di pericoli e lo stesso aspetto dei combattenti è poco rassicurante. Anche se in questo genere di giochi la trama non è fondamentale, la vicenda narrata nell'intro di Cardinal Syn merita almeno una piccola citazione. In pratica vi ritroverete a dover combattere per conquistare tre mitiche spade sulle cui lame sono iscritte le magiche parole del Libro Segreto della Saggezza. Una perfida strega autoelettasi arbitro della diatriba tra tre opposte fazioni, infatti, dopo essersi impossessata del sacro libro magico rubando a ciascuna fazione il brandello di testo da essa custodito, ha precipitato l'intera regione in una sorta di maledizione e solamente riunendo i tre frammenti la pace tornerà. Inutile dire che le tre razze non ne vogliono sentire di collaborare e ognuno cercherà di prevalere sull'altro. Da un punto di vista tecnico Cardinal Syn si presenta davvero bene e, anche se qualche perplessità sul controllo dei personaggi è lecita (del resto la beta provata era ancora da perfezionare), gli elementi di assoluto interesse sono molteplici. Innanzitutto l'interazione con gli scenari. Le arene in cui si combatte, infatti, sono piene di oggetti e di pericoli. E' possibile raccogliere armi, aprire casse o bauli e trovare incredibili power-up, da soli in grado di rovesciare le sorti di un combattimento. Gli oggetti possono essere scagliati facendo veramente molto male. La presenza di sangue è un altro degli aspetti che faranno discutere a proposito di Cardinal Syn. Gli scenari di gioco presto assomiglieranno a dei mattatoi e i combattenti si trascineranno esanimi per lo schermo. I personaggi dovrebbero essere diciotto, tutti ben caratterizzati e molto diversi gli uni dagli altri. Aspettiamo fiduciosi.



WWF WARZONE

I giochi dedicati al mondo del Wrestling sono tantissimi e, anche se si tratta di titoli non in grado di competere con i picchiaduro più puri, il successo di pubblico è sempre più che dignitoso, anche in periodi in cui il "catch" non va più per la maggiore. Pubblicato dalla Acclaim e sviluppato dalla Probe, WWF Warzone si presenta come la giusta evoluzione del genere, con fondali e lottatori realizzati interamente in 3D con decine e decine di poligoni abbelliti da texture che sembrano essere particolarmente azzeccate. Il livello di dettaglio è più che buono e le animazioni sono davvero impressionanti. La tecnica utilizzata è la canonica del motion capture, ma in questo caso è stata integrata con modelli di scheletro in 3D a cui vengono applicate le leggi del moto. Le modalità di gioco rappresentano il vero fiore all'occhiello di questo Warzone, essendo numerose e ben realizzate: Challenge (disputate l'intera stagione di lotta), Versus (il classico combattimento uno contro uno), Tag (il lavoro di squadra non è mai stato così esaltante), Cage (una gabbia di morte dal quale un solo lottatore uscirà con le proprie gambe), Weapons (se darvele con mani e piedi non vi dovesse bastare più), Ladder (per scalare le classifiche mondiali nelle varie categorie). L'uscita è ancora lontana e ciò non può che essere un bene, dato che la versione provata era ben lungi dall'essere ottimale (problemi nel controllo del personaggio e nella gestione dell'intelligenza artificiale).



della casa madre, la versione consolosa non sarà solamente un sogno.

EVVIVA IL CODICE DELLA STRADA

Il mese scorso vi ho dato l'esaltante notizia della conversione da PC di Carmageddon, il gioco di auto divenuto famoso per il massacro gratuito dei pedoni. Ebbene, sembra che la censura abbia colpito ancora una volta proibendone la commercializzazione (e quindi bloccandone la realizzazione) negli Stati Uniti. Alla Interplay non si lasciano scappare alcuna indiscrezione su un'eventuale versione per il mercato europeo assai meno bigotto, ma per il momento l'attesa conversione sembra persa nel limbo dei "chissà"...

DALLE STALLE ALLE STELLE

Dopo aver convertito per Playstation il loro celebre gioco strategico in tempo reale di stampo fantasy (Warcraft 2), quelli della Blizzard Entertainment stanno attentamente valutando la possibilità di realizzare una versione PSX del loro ultimo capolavoro per PC: Starcraft. Se dopo aver combattuto contro orchi e stregoni il vostro sogno è quello di lottare contro alieni e astronavi per la supremazia stellare, Starcraft potrebbe davvero fare al caso vostro. Che questo genere di giochi abbia o meno senso su console, poi, è tutto da verificare...

LA PLAYSTATION PICCHIA DURO

3D Fighting Tsukuru (Fighter Maker nei paesi occidentali) è il titolo di un interessantissimo software, sviluppato dalla Ascii per il Paese del Sol Levante, il cui scopo è quello di consentire a chiunque di sviluppare il proprio picchiaduro 3D. Ovviamente non dovete aspettarvi di creare qualcosa di così sofisticato da competere con Tekken 3 o con Dead or Alive (gli esperti asseriscono che con FM sarà possibile creare un qualcosa paragonabile a una beta al 65% di Tekken), ma qualche soddisfazione potreste anche togliervela. Il maggior pregio di questa realizzazione è l'assoluta semplicità di utilizzo e, quasi giocando, è possibile definire le caratteristiche fisiche dei lottatori, lo stile di combattimento (ne sono previsti una decina), le combo, i danni inflitti da ogni attacco, le reazioni a ogni colpo, gli scenari e tutto quanto contribuisca a creare un gioco del genere. Se siete interessati segnatevi sul calendario la data del 21 giugno, giorno della commercializzazione negli USA. Magari qualche importatore parallelo potrebbe anche accontentarvi.

NOVITA' PER GRAN TURISMO

La versione USA di Gran Turismo sta per fare la sua comparsa sotto le luci al neon dei negozi e sembra proprio che non si tratterà di un semplice adattamento al mercato a stelle e strisce. Diverse novità bollono in pentola e non si tratta solo di qualche nuovo modello di auto. Pensate, infatti, che la versione originale vantava 146 modelli differenti di auto, mentre quella USA ne avrà 145 più diciotto segrete. Inoltre sono state interamente riscritte le musiche del gioco, in modo di garantire un'atmosfera più "on the road", consona alle sterminate highway statunitensi.

ROAD RASH 3D

Il noto gioco motociclistico della Electronic Arts sta per vivere una seconda giovinezza con una cura a base di poligoni e texture. Road Rash 3D, infatti, come dice anche il nome, sarà interamente poligonale. Tra le caratteristiche di spicco vanno segnalati i numerosi, tortuosi, intrecciati e lunghissimi percorsi di gara (pensate che in totale si tratterà di un qualcosa come 150Km simulati), dodici differenti modelli di moto, ciascuno con le sue brave caratteristiche, quattro bande rivali con cui battagliare, numerose armi extra con cui massaggiare le gengive degli altri motociclisti e una giocabilità di primissimo piano. Molta attenzione sembra essere stata riservata al comportamento delle due ruote sull'asfalto, tanto che sono state interamente riscritte le routine di gestione dei modelli fisici dei bolidi. In questo modo alla EA sono convinti di generare il giusto mix tra realismo simulativo e divertimento arcade. Non dimentichiamoci, infatti, che Road Rash è sempre stato un gioco fondato sull'immediatezza e sul divertimento, magari condito da un pizzico di violenza gratuita, ma sempre giocabile. Dal punto di vista estetico Road Rash 3D si difende bene e le animazioni dei centauri sembrano essere all'altezza della situazione (potere del motion capture). Non male le texture che ricoprono i poligoni e gli effetti di urti e collisioni che spareranno letteralmente in orbita gli attoniti motociclisti. Se in voi alberga lo spirito ribelle del pirata della strada questo è il gioco che fa per voi. A quando l'uscita? Probabilmente dopo l'estate.

MORTAL KOMBAT 4

Mortal Kombat non è certo un gioco che ha bisogno di molte presentazioni. Dopo essersele suonate in sala giochi, dopo essersi divertiti con i primi tre capitoli su console e computer, dopo aver ammirato estasiati al cinema le gesta di Sub Zero, Liu Kang e tutti gli altri, ecco che un quarto capitolo sta per arricchire la fortunata e prolifica serie. Previsto per l'inizio dell'estate (che strana data per lanciare un videogioco... non è che improvvisamente MK 4 slitterà a ottobre?), Mortal Kombat 4 in versione Playstation sarà la prima conversione ufficiale dell'arcade da sala. Seguiranno quelle PC e Nintendo 64. Chi ha avuto la fortuna di provare la beta in circolazione è rimasto stupefatto dalla bontà del lavoro svolto dai programmatori della Midway. Anche se la lavorazione è ancora un pelino indietro, MK4 sembra davvero stupefacente.

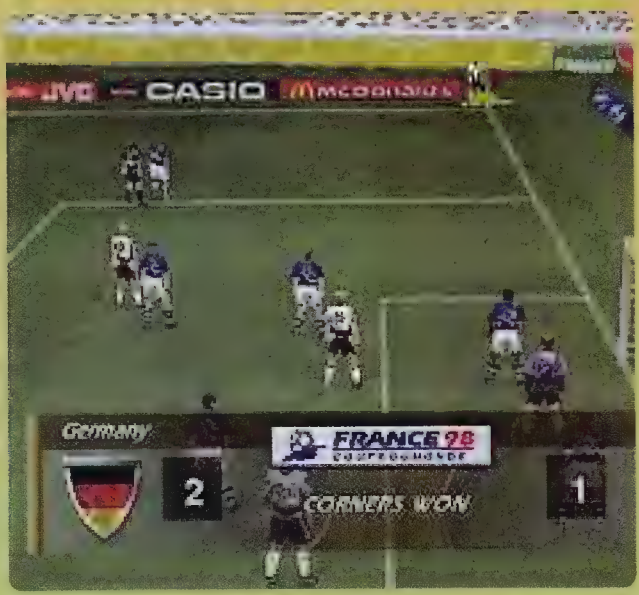
La cosa più impressionante è senza dubbio la dimensione dei personaggi, davvero enormi e dettagliati come non mai. In determinati frangenti si notano piccoli rallentamenti, ma se la mole di grafica da muovere è quella di queste foto, non si fatica a scoprire il perché. Per il resto valgono le solite segnalazioni per gli altri titoli del genere: decine di mosse differenti per ciascun lottatore, numerose e devastanti combo, prese e proiezioni, le immancabili fatality e tanto, tantissimo sangue sullo schermo.

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

ECCEZIONALE NOVITA'

WORLD CUP 98

A mano a mano che ci avviciniamo ai mondiali di calcio, i giochi dedicati al pallone sembrano proliferare come funghi in un umido sottobosco. Titoli nuovi di zecca, etichette sconosciute, ma anche nomi ben più blasonati che propongono update e aggiornamenti di prodotti magari già presenti sul mercato. E' questo il caso della divisione sportiva della Electronic Arts, che ha pensato bene di mettere in circolazione una versione del suo celebre Fifa 98 interamente dedicata al Campionato del Mondo che si terrà tra poco in Francia. World Cup 98 sarà pertanto un adattamento di Fifa ai mondiali (qualcuno già grida alla bieca operazione commerciale). Saranno presenti solamente le squadre nazionali e saranno implementate alcune nuove sezioni, come quella delle finali storiche (accessibile solo dopo aver vinto il mondiale) e il ricco database sulla competizione di calcio più spettacolare.



Curiosamente, per un gioco del genere, sarà presente anche una sezione di domande e risposte paragonabile a un trivia game. Si vocifera che saranno anche implementati i tanto desiderati cori da stadio personalizzati per i vari team, alcune piccole correzioni all'engine grafico e all'intelligenza artificiale dei giocatori mossi dal computer, sicuramente non delle cime in quanto ad acume tattico. Per il resto non ci saranno particolari sconvolgimenti e il feeling rimarrà più o meno lo stesso.

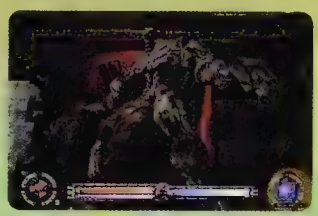
La data di uscita è prevista per il 19 maggio.

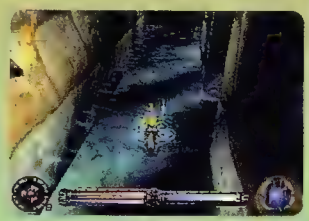
ODT

Sviluppato dalla Psygnosis e previsto per il prossimo autunno, ODT sarà un'avventura tridimensionale in terza persona sulla falsariga di Tomb Raider, Fade to Black o, se volete, Resident Evil. L'aspetto grafico sembra mooolto interessante, perlomeno a giudicare dalle foto in nostro possesso e l'ambientazione cupa e angosciante sembra essere particolarmente azzeccata. Gli effetti di luci, ombre e le dissolvenze sembrano farla da padrone. Sarà pertanto lecito attendersi un'avventura arcade spettacolare e coinvolgente. In realtà ODT sarà qualcosa in più di un semplice action game in 3D e saranno presenti notevoli elementi tipici degli RPG.

La scelta del personaggio sarà, infatti, effettuabile tra quattro diverse tipologie di avventuriero (e non è detto che durante il gioco non le impersoniate tutte). In ogni caso sarà possibile far progredire il proprio alter ego, sviluppando abilità o arricchendo il suo inventario con oggetti e magie. Ogni personaggio sarà dotato di un centinaio abbondante di animazioni e sarà possibile correre, saltare, combattere, nuotare, scalare pareti e tanto altro ancora.

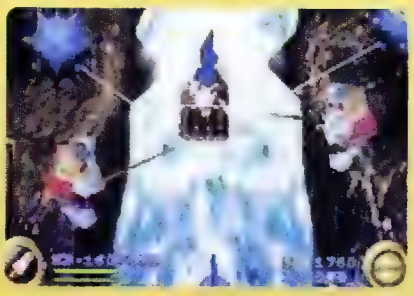
L'unica cosa che sembra non ancora possibile è fare il buffone, ma per quello non c'è problema, dato che ci sono qui io...

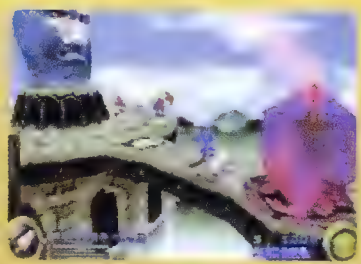




MUSASHINDEN

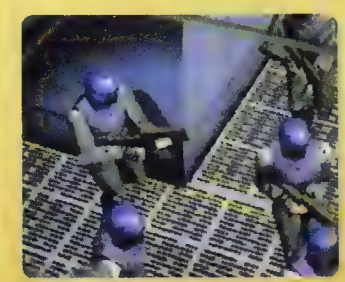
Dopo Xenogears e Parasite Eve, Musashinden (Brave Fencer Musashinden, giusto per essere precisi) sarà il titolo più atteso della Square. Si tratta di un gioco di ruolo arcade paragonabile ai titoli della serie Secret of Mana, in cui vestirete i panni di un giovane guerriero chiamato Musashi. Va subito notato come il disegnatore dei vari personaggi sia lo stesso che ha dato vita agli eroi di Final Fantasy VII e colui che ha contribuito, in massima parte, a creare gli splendidi mostri di Parasite Eve. Questo genio è Tetsuya Nomura: un applauso. La caratteristica che balza immediatamente alla ribalta, parlando di Musashinden, è l'innovativo sistema di gestione dei combattimenti, diverso da quello a turni, canonico di questo genere di giochi. In questo caso, infatti, chi regna sovrana è l'azione non stop. Il gioco non sarà comunque una bolgia infernale e si alterneranno le sezioni di combattimento cruente e frenetiche con quelle di esplorazione e di ragionamento. Parlare con la gente, in tal senso, sarà fondamentale, come pure ricercare i componenti e gli oggetti più preziosi al fine di arricchire il proprio inventario e il proprio arsenale. Oltre alle mosse tradizionali (camminare, combattere, saltare e parlare) sarà possibile effettuare anche particolari azioni, come pure speciali saranno alcuni incantesimi certo non facili da lanciare. Impressionante è la cura grafica con ottimi effetti di light sourcing, sfumature dei poligoni e un livello di dettaglio sbalorditivo. Da non perdere poi i mostri anche trenta volte più grandi del piccolo Musashi. Aspettatevi un aggiornamento dopo l'E3 di Atlanta.





METAL GEAR SOLID

Vi ho già parlato di Metal Gear Solid, a pieno diritto uno dei giochi più attesi dell'intera stagione videoludica. Si tratta di un misto di azione e avventura al tempo stesso, da molti indicato come l'anello mancante tra Resident Evil 2 e Tomb Raider 2. Non male come premesse, no? La cosa che ha maggiormente colpito chi lo ha visto girare è il sofisticato sistema di telecamere virtuali che fanno assomigliare MGS più a un film che a un videogioco. I poligoni presenti su schermo sono moltissimi e il dettaglio e la ricchezza delle texture che li ricoprono sono impressionanti.



Del resto basta dare un'occhiata alle foto sparse qui attorno per rendersene conto. Un'altra delle peculiarità di MGS sarà il particolare approccio alle situazioni di gioco. Non solo potrete andare in giro sparando all'impazzata, ma spesso e volentieri sarà fondamentale avanzare nell'ombra, di soppiatto, evitando nemici e tendendo imboscate. I combattimenti non avverranno solo a distanza e con armi da fuoco, ma anche in corpo a corpo o con armi a corto raggio, tipo pugnali o altre diavolerie di provenienza ninjesca. La trama vi vede impegnati contro un'associazione criminale, la Foxhound, che impossessatasi di una fabbrica di armi nucleari minaccia e ricatta il mondo intero. Voi, impavidi eroi, avrete 24 ore di tempo per sventare la minaccia. Ma non sarete soli, dato che progredendo nel gioco riuscirete a liberare una ragazza che diventerà vostra preziosa alleata. Per riuscire dovrete superare mille insidie e sconfiggere tanti tipi diversi di nemici. Dovrete anche guardarvi dai sistemi difensivi della Foxhound, quali bombe di prossimità, raggi laser e dispositivi di allarme. Attendete ulteriori ragguagli quanto prima. Per il momento godetevi queste nuove schermate.

IL FUTURO DI LARA

Mentre divampano accesissime le polemiche sul presunto seguito di Tomb Raider 2 e sulla possibilità di dare una svolta netta al celebre action arcade della Eidos, i responsabili del progetto Lara Croft hanno fatto sapere che al prossimo E3 di Atlanta ogni dubbio verrà fugato. Sapremo in tal senso se la tanto vociferata avventura avente come protagonista la bellissima eroina sarà un progetto reale o solamente una delle tante fantasie sulla protagonista più discussa di un videogioco.

LA SECONDA VOLTA DI ABE

Dopo il successo di Abe's Oddysee, come promesso, i responsabili della GT hanno annunciato la prossima uscita di un secondo capitolo della saga di Oddworld. In pratica sarebbe meglio definirlo come un capitolo "uno e mezzo", dato che l'impostazione generale e lo stile grafico dovrebbero rimanere gli stessi. Non si tratterà, infatti, di uno dei cinque episodi previsti per la serie, ma di un gioco nuovo, in pratica un premio per il successo di Abe. Il grande salto di qualità si avrà, dunque, con il prossimo capitolo che, stando alle voci che serpeggiano incontrollate tra gli addetti ai lavori, sarà davvero strepitoso e probabilmente per la prima volta ci si troverà di fronte a un sistema di AI talmente sofisticato da far gridare alla clonazione elettronica del genere umano. Non a caso per vedere questo gioiello si dovrà aspettare la nuova generazione di console, verso la fine del prossimo anno. Abe's Exxodus, questo il nome del titolo di prossima uscita, cercherà di bissare il successo del suo predecessore, correggendo quelle poche imperfezioni presenti e soprattutto tenendo conto dei suggerimenti dei giocatori di tutto il mondo. Gli elementi che non sono stati graditi del primo Abe, infatti, saranno interamente rivisti. Mi sto riferendo al sistema di salvataggio e al fatto di dover morire numerose volte per scoprire la soluzione di un determinato puzzle. Va bene che non c'era un limite alle vite, ma probabilmente l'approccio con gli enigmi deve essere un tantino differente. L'uscita di Abe's Exxodus è prevista per novembre.

UNA BOMBA DAL GIAPPONE

Ancora non si è spenta la fiamma di Final Fantasy VII, che arriva la notizia bomba dal Paese del Sol Levante secondo la quale i geniali game designer della SquareSoft sono già al lavoro sull'ottavo capitolo della celebre saga. L'annuncio ufficiale sarà dato il 15 maggio e voci incontrollate sembrano voler far credere che si tratterà di qualcosa di assolutamente fuori parametro. Non fatichiamo di certo a crederci...

POLYS IN FUGA SU UNA GT

Dopo aver dato luce al miglior gioco di guida arcade mai visto su qualsiasi piattaforma, quelli della Polys Entertainment sembrano intenzionati ad abbandonare l'ala protettrice della Sony, o perlomeno ad acquisire un maggior grado di indipendenza. Per questa ragione l'etichetta nota in tutto il mondo si è staccata dal colosso della grande S assumendo il nuovo nome di Polyphony Digital. La stessa SCEI ha frazionato degli sviluppatori interni in tre gruppi di lavoro, in modo da garantire alle varie sotto etichette una maggior concentrazione e un approccio diretto con il prodotto in lavorazione. In pratica si sta cercando di evitare la sindrome da stress da grande azienda che ha flagellato nella passata stagione i maggiori team di sviluppo per PC che ha fatto fuggire i grandi talenti dalle multinazionali verso piccoli team indipendenti.

ANCORA CORSE SU PSX

La sete di giochi di corse arcade non sembra essere stata placata da capolavori del calibro di Gran Turismo e tutti i grassissimi possessori di Playstation reclamano a gran voce nuovi titoli fuori giri. Per questa ragione Sony non dorme certo sugli allori e, assieme alla DT Productions, ha appena annunciato di essere al lavoro su un titolo rivoluzionario che probabilmente cambierà il modo di giocare con una console casalinga. Le solite parolone ad effetto? Chissà... l'unica cosa certa è che toccherà aspettare un bell'annetto per scoprirlo. Don Trager, fondatore della DT, è certo del successo, per cui non ci resta che incrociare le dita e attendere aggiornamenti.

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

£.49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

Solo al nostro global game point

BRESCIA

PlayStation

GLOBAL GAME®

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

* Il prezzo è praticato solo sui titoli distribuiti da Sony Italia.

i marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

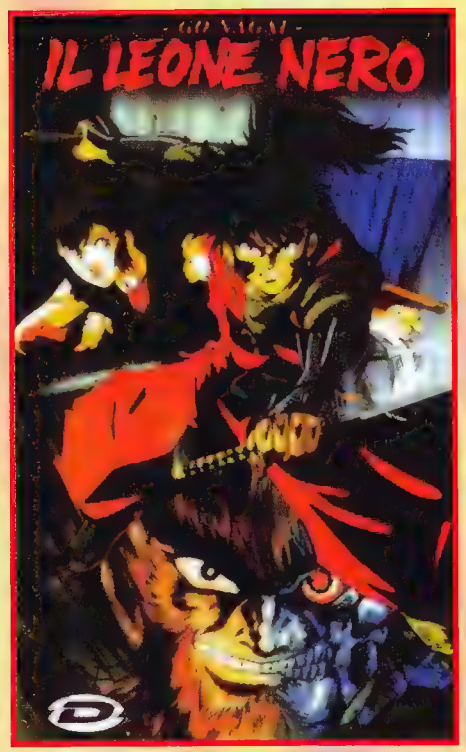
Anime & Co.

a cura di MA

E' mai possibile che ogni volta che tocco il videoregistratore della redazione devo sempre e comunque prendere la scossa?

IL LEONE NERO

® & © 1992 Go Nagai / Dynamic Planning - Minami Machi Bugyosho - Nippon Columbia



Direttamente dal papà di Goldrake, Mazinga, Devilman e altre mille personaggi che conosciamo benissimo arriva un clone di Terminator in chiave nippo-medieval-truculento-delirante. Un video che dura solo 45 minuti, disponibile solo per corrispondenza e che risulta decisamente atipico. In questo minestrone troviamo un po' di tutto: sangue a fiumi, elementi della tradizione degli shinobi, individui che viaggiano nel tempo, astronavi e persino la nota ossessione giapponese per la bomba atomica (come dar loro torto). L'individuo che ha educato tutti noi ad adorare i cartoni animati nipponici questa volta ci propone la storia di uno shinobi immortale ed estremamente malvagio, nonché del coraggioso Shishimaru, un ninja disposto a fare qualsiasi cosa per fermarlo. La storia scorre spedita attraverso mille scontri quasi tragicomici (Jinnai è inarrestabile e macella qualsiasi individuo gli si pari davanti) e lascia irrisolte numerose questioni, che senza dubbio verranno sistemate nella seconda cassetta (annunciata in Giappone ma non ancora apparsa). Un titolo adatto ai fan dello splatter probabilmente, anche se per essere un lavoro di Go Nagai sarebbe anche potuto essere più esagerato (vedi Violence Jack). Io comunque mi sono divertito molto a guardarlo...

K.O. CENTURY BEAST

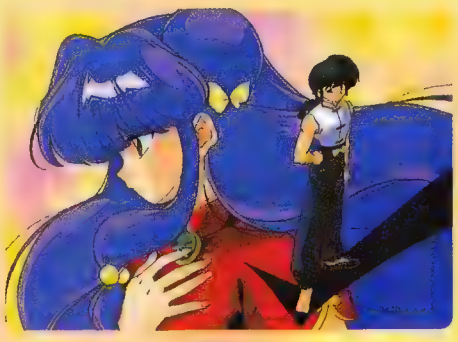
© 1992 Movic / Sony Music Entertainment (Japan)

Prendete una discreta quantità di esseri meccanici vari, degli umani malvagissimi, una razza prevalentemente buona di uomini ibridati con gli animali (i Beast del titolo, razza alla quale appartiene il protagonista Wan, un curioso incrocio tra un essere umano e una tigre) un po' di scenette demenziali, un vago tema fantasy e un design dei costumi veramente eccezionale e otterrete K.O. Century Beast. In questa miniserie si trova un po' di tutto, soprattutto tante idee e spunti interessanti - per non parlare della sigla iniziale demenziale e bizzarramente orecchiabile. Le animazioni sono molto gradevoli e fluide (anche se dipende dal momento), i personaggi immancabilmente simpatici (persino i cattivi) e l'aspetto generale è molto colorato e accattivante. E' senza dubbio un titolo molto leggero e privo di pretese, a tratti anche troppo infantile, che comunque piacerà proprio perché rappresenta una specie di "riassunto" degli elementi che di solito ci piacciono in questo genere di cose. Un po' troppo semplice, se vogliamo, ma bello al punto da sembrare quasi che lo faccia apposta.

RANMA 1/2 - ORIGINAL ANIME VIDEO 1

® & © 1994 Rumiko Takahashi / Shogakukan-Kitty-Fuji TV

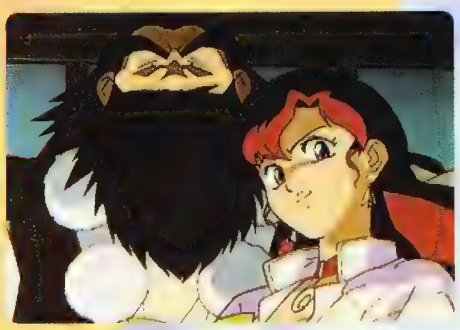
Lisergico e scatenato, questo primo appuntamento con gli OAV (quelli di cui abbiamo parlato il mese scorso erano i film cinematografici) di Ranma è a dir poco fenomenale. La prima cassetta ci offre La Spilla della Discordia (una vicenda già seguita sul manga) e Natale in Casa Tendo, due storie assolutamente assurde e improbabili (nella più pura tradizione di questa serie) e completamente demenziali. Nella prima Ranma sperimenta quello che già cantò qualche tempo fa Ferradini nella sua Teorema, nonché convalida il detto "in amor vince chi fugge". La solita Obaba infatti dona a Shampoo uno dei suoi numerosi gioielli magici, ovvero la Spilla della Discordia. Questa spilla, indossata in un modo particolare, trasforma l'amore della simpatica cinesina in odio e causa una reazione abbastanza stupida in Ranma: questi infatti s'impunta e cerca di riconquistare Shampoo, ritenendola una specie di sfida (non che ci sia molto da stupirsi, viste quelle che ha già affrontato in passato – una su tutti quella della cucina francese). Nella seconda invece assistiamo a una festa natalizia in casa Tendo, alla quale sono invitati TUTTI i personaggi della serie – un mix di situazioni demenziali, scontri e assurdità varie. Certo che la Takahashi è davvero malata...

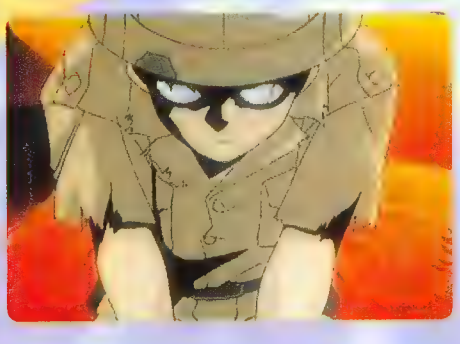


SPIRITI & AFFINI S.R.L.

© 1994 MADHOUSE – Pioneer LDC. Inc.

Raccolta in due sole videocassette, questa brillante miniserie di quattro episodi narra le avventure di un'improbabile società tra una donna molto poco affidabile e un bambino fin troppo "quadrato" che si occupano di tutto ciò che è soprannaturale. Esorcismi, possessioni, spiriti maligni, di tutto. Spiriti & Affini è estremamente gradevole e leggero, e ha come punti di forza un'ottima caratterizzazione dei personaggi e delle vicende interessanti e mai troppo scontate. Nella prima cassetta, per esempio, l'estroversa Ayaka avrà a che fare con un vampiro molto bizzarro e inusuale, mentre nella seconda la vedremo nella doppia veste di ubriacona e seria professionista impegnata a combattere nientemeno che il Maligno. Gli autori a dire il vero hanno tentato un po' troppo di "farci familiarizzare" con le situazioni e i personaggi, inserendo degli elementi tipici delle serie più lunghe (Ayaka che non si sveglia mai la mattina e combatte contro la sveglia e tutti i casi che non fruttano una lira) anche se questi non sono comunque difetti. Sono dei pregi invece il design molto semplice e pulito, i colori vividi e l'utilizzo di personaggi convincenti (come il poliziotto Karino – niente giochi di parole, grazie – che non è né troppo forte, né troppo astuto, né troppo bravo a fare qualcosa, è semplicemente una persona normale pur essendo uno dei protagonisti). Spiriti & Affini è in definitiva una microserie molto carina e divertente – sarebbe bello poter vedere in TV delle cose di questo genere.





IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

Le Novità Hardware
e Software, **la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI

protagonista fra i protagonisti

Sport Show Italia, giunto alla 4° edizione, è l'evento fieristico sportivo irrinunciabile del 1998. 200.000 mq di Sport e spettacolo dove puoi vedere e trovare in anteprima le ultime novità del mercato e conoscere i nuovi trend. Fare e provare tutte le attività sportive tradizionali e cimentarti in altre assolutamente innovative. Incontrare e giocare con i tuoi campioni preferiti su oltre 40 impianti outdoor e indoor divisi in precise aree tematiche. Assistere a show ed eventi altamente spettacolari.

One Sporting Spirit, One Sport Show.

Sport Show, 5 giorni mozzafiato con due protagonisti assoluti: Tu e lo Sport

SPORT ITALIA SHOW™

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

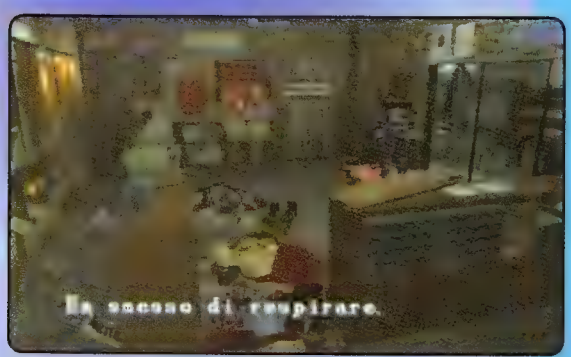
VERONAFIERE 11-15 GIUGNO 1998

RESIDENT EVIL 2

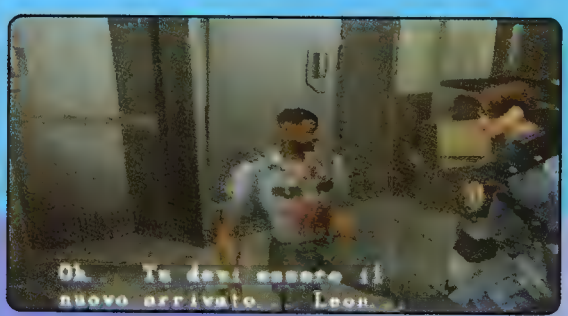
Si sta avvicinando la bella stagione, eppure giocando nella tranquillità di casa vostra potrebbe capitarvi di sentire un brivido correre lungo la schiena...

In realtà Resident Evil 2 promette molto di più di un semplice brivido: chi già conosce questo titolo sa che cosa può succedere giocandoci da soli e senza nessuna interferenza da parte del mondo esterno... Ma andiamo con ordine.

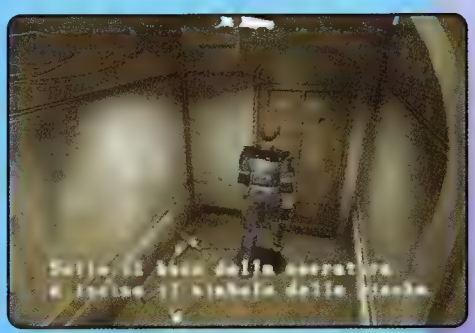
Bene o male tutti abbiamo giocato il primo Resident Evil: Chris e Jill, un sacco di zombie, agguati, sorprese e infarti vari. In Resident Evil 2 le cose sono ancora peggiori che nel primo episodio: se la scorsa volta ci siamo dovuti occupare di una misteriosa magione, nella quale non si sapeva che cosa sarebbe potuto succedere, questa volta sappiamo per certo che una città intera è stata devastata da un esercito di zombie, che l'edificio nel quale siamo rinchiusi è infestato da non-morti e creature varie e che cavarsela sarà estremamente dura. I due protagonisti di Resident Evil sono assenti, impegnati probabilmente negli eventi che porteranno alla realizzazione del terzo capitolo e la scena viene occupata da Claire Redfield (sorella di Chris) e da Leon Kennedy, un intraprendente poliziotto fresco d'incarico, appena trasferitosi nell'infernale Raccoon City. I due si incontrano nell'introduzione del gioco, e dopo mille peripezie "approdano" (separatamente) al distretto di polizia, dove devono scoprire A) che cosa è successo, B) dove sono finiti tutti e soprattutto C) come portare a casa la pellaccia. Se il punto A è di facile risoluzione e il punto B comporta un semplice processo logico-deduttivo, il punto C costringerà il giocatore a mille peripezie tra scontri a fuoco, risoluzioni di enigmi, incontri ravvicinati con delle creature orrorifiche (il primo incontro col mostriciattolo appeso al soffitto non lo si scorda mai) ed esplorazioni sul filo del cardiopalma, sempre in attesa di quell'agguato che sembra non arrivare mai e che invece ci sorprende sempre con la guardia abbassata. Le sorprese sono infatti il pezzo forte di Resident Evil 2: il gioco non si cura minimamente di avvisarci dell'incombente pericolo, anzi si diverte a farci saltare dalla sedia con zombie che si nascondono, mani che sfondano all'improvviso assi di legno, mostri annidati negli angoli oscuri e apparizioni subitanee di cose non meglio identificate.



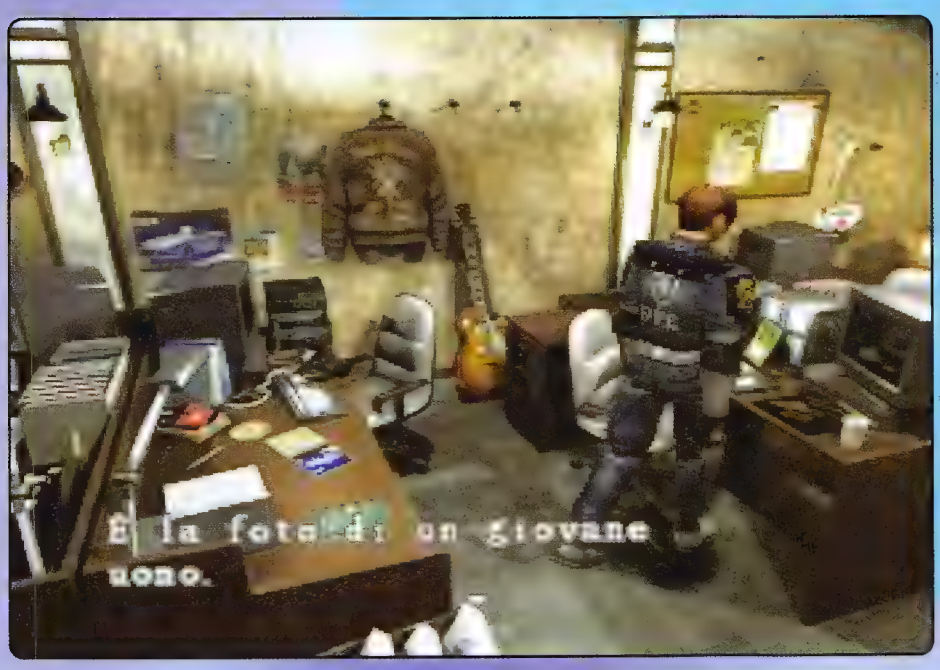
Tecnicamente, Resident Evil 2 è parecchio avanti rispetto al suo predecessore: multiple sorgenti di luce (anche se si nota poco), personaggi molto più dettagliati (gli zombie ora sono davvero realistici),



più gente sullo schermo, più locazioni... Una vera festa. Le due vicende separate (o meglio le quattro – anzi le sei... Lasciamo stare) poi garantiscono effettivamente un tempo di gioco raddoppiato, mentre per il primo episodio non si poteva fare lo stesso discorso – bene o male Chris o Jill corrispondevano a due livelli di difficoltà. Per questo e per altri mille particolari, Resident Evil 2 risulta quindi un vero e proprio capolavoro. Una vicenda multistrato, ricca di colpi di scena, con un'atmosfera consistente e terrorizzante che non vi lascerà liberi di respirare. Chi non ha mai provato il titolo della prima serie scoprirà un nuovo modo di intendere i videogiochi, come "intrattenimento" estremamente elaborato anche se non particolarmente impegnativo, e chi invece ha amato Resident Evil troverà un'evoluzione eccezionale con numerosissimi miglioramenti e ampliamenti – dopotutto il gioco ora occupa 2 CD, e ci sarà pure un motivo.



Le note dolenti sono tutto sommato molto poche: RE2 ripropone praticamente gli stessi "difetti" del primo, e cioè il numero limitato di oggetti da portare e il fatto che non si possa salvare a volontà (elementi che vengono sfruttati dal gioco e che a tutti gli effetti vengono considerati dai giocatori "dati di fatto" più che cose negative) e soprattutto una non eccessiva difficoltà dei puzzle – la maggior parte sono davvero molto semplici, e non possono certo rappresentare una sfida degna di nota.



Complessivamente, Resident Evil 2 è un titolo che non può mancare nella biblioteca di ogni bravo possessore di Playstation, ed è anche un titolo che potrebbe "iniziare al gioco" qualche nuova persona – che ne direste di mostrare questo bel gioco al vostro cugino convinto che una console serva solo a sparare a qualche alieno?

MA

Trucchi

A cura di Andrea "Jona" Loiudice

TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA

- Tutte le auto, tutti i tracciati standard
Inserite SPOILT come nome nel menù delle opzioni per ottenere l'accesso a tutti i percorsi standard e tutte le auto.
- Visuali addizionali
Inserite SEEALL come nome nel menù delle opzioni. Visuali addizionali normalmente disponibili solo durante i replay saranno ora selezionabili dallo schermo del menù.
- Tracciati bonus
Inserite uno dei seguenti nomi nello schermo delle opzioni per correre sul tracciato corrispondente.

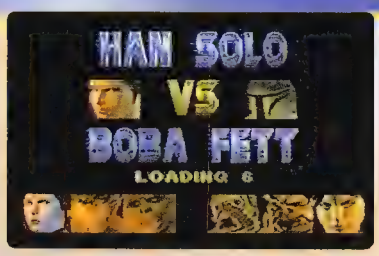
TRACCIATO	DESCIZIONE	NOME
The Room	Macchine giocattolo	PLAYTM
Caverns	Sottoterra	XCAV8
AutoCross	Tracciato nel canyon	XCNTRY
SpaceRace	Stazione spaziale	MNBEAM
Scorpio-7	Sott'acqua	GLDFSH
Empire City	Pista bonus	MCITYZ

- Auto bonus
Inserite uno dei seguenti nomi nello schermo delle opzioni per correre con l'auto corrispondente.

AUTO	NOME
Jaguar XJR-15	1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Nino supercar	ROCKET

Per poter attivare questi cheat, prima dovete iniziare il gioco a livello uno. Come iniziate il livello, vedrete due Shadowfist arrivare da dietro una porta di pietra. uccideteli ed entrate nella stanza, poi premete i seguenti pulsanti per attivare i cheat corrispondenti.

- Invincibilità
Premete L1, L2, R1, R2, e X insieme, dovreste ottenere un flash blu che indica il successo nell'attivare il cheat.
- Tutte le armi
Premete L1, L2, R1, R2, e Quadrato insieme, questa volta dovreste vedere un flash viola che dimostra se avete avuto successo.
- Selezione del livello
Premete L1, L2, R1, R2, e Triangolo insieme, questa volta un flash verde significherà che avete fatto la cosa giusta. Ora uscite dal gioco e tornate allo schermo principale. Noterete ora che tutti i livelli sono stati aperti per voi.



STAR WARS: MASTERSOF TERAS KASI

Quando avete caricato il gioco potete ottenere molti personaggi nascosti per combattere. La lista qui sotto vi mostra chi sono e come ottenerli.
- STROMTROOPER
Finite il gioco a livello difficile con Han Solo.
- DARTH VADER
Finite il gioco giocando con Luke Skywalker a qualsiasi livello.
- JODO KAST
Affrontate il survival mode e superate tutti i dieci combattenti.
- LEIA SCHIAVA
Finite il gioco con la principessa Leia a livello di difficoltà Jedi.
- MARA JADE
Per ottenere Mara Jade, dovete schiacciare

e tenere premuti L1 + L2 + R1 quando selezionate il team mode. Il livello di difficoltà deve essere Jedi. Se avete fatto tutto correttamente, il computer selezionerà automaticamente i lottatori e la battaglia per Mara Jade avrà inizio. Se sconfiggete il computer, ella diventerà un personaggio selezionabile. Potete anche ottenere la selezione del livello se terminate il gioco con Chewbacca.

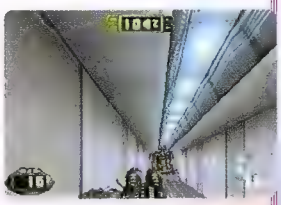
- Gioco originale di Pitfall
Inserite CRANESBABY come password.
- Vita extra
Inserite GIVEMELIFE come password.
- Vedere le sequenze FMV
Inserite PLAYMOVIES come password.
- Vedere i credits
Inserite CREDITS come password.
- Flying mode
Inserite ZEROGHARRY come password.
- Invisibilità
Inserite 2DHARRY come password. Anche se Harry scomparirà, egli sarà ancora vulnerabile agli attacchi.
- Big head mode
Inserite BIGHEADHARY come password.
- Vedere le scene a fumetti
Inserite PITFALLCOMIC come password.
- 99 vite
Inserite STEVECRANEME come password per iniziare il gioco con 99 vite.
- Livello 3 con 56 vite
Inserite DISCOLIGHTS5 come password.
- Disattivare i commenti di harry
Inserite STOPTALKING come password.
- Demo
Inserite VIGILANTE come password.
- NOME DEL LIVELLO PASSWORD

City Of Shenrak	METROPOLIS
Underground Caverns	DEEPDARK
Moku Temple	TEMPLEME
Gladiator	GEEHEISBIG
Blister Fields	HOTROCKS
Desert Into Volcano	GOINGDOWN
Blazing Flood	WOWTHATSHOT
Kryll Thular	BIGWORMGUY
Cell Blocks	JAILBREAK
Life Extraction	THUNDERDOMES
Dark Vale	MAGICGARDEN
Crystal Matrix	SPOOKYMESASE
The Scourge	BESTFORLAST

TRUCCHI REGOLARI

DISRUPTOR

– Codici di livello
Livello 1 Quadrato, Quadrato, Triangolo, X, Cerchio, Cerchio, Triangolo, X, X, Cerchio, X, X.
Livello 2 X, Triangolo, Cerchio, Triangolo, X, X, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Cerchio.
Livello 3 Triangolo, X, Cerchio, X, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo, Quadrato.
Livello 4 Cerchio, X, Cerchio, Triangolo, Cerchio, X, X, X, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Cerchio.
Livello 5 X, Quadrato, Cerchio, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Cerchio, X, Cerchio, Quadrato.
Livello 6 X, Quadrato, Cerchio, Cerchio, X, Triangolo, X, Cerchio, Cerchio, X, Cerchio, Quadrato.

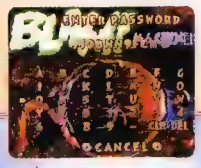


Livello 7 X, X, Triangolo, Cerchio, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, Cerchio.
Livello 8 Triangolo, Cerchio, X, Cerchio, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, X.
Livello 9 Cerchio, X, X, X, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, X, Cerchio, X, Triangolo.
Livello 10 X, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Triangolo, X, Cerchio, Cerchio, Cerchio, X.
Livello 11 Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, X, X, Cerchio, Cerchio, X, X, Triangolo, Cerchio.
Livello 12 X, Triangolo, X, Triangolo, Cerchio, X, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato.

BLAM MACHINEHEAD

– PASSWORD DEI LIVELLI

Livello 1.2	SQDZFO5TJJ
Livello 1.3	HYM7GODECM
Livello 1.4	WFHIHOPOJC
Livello 2.1	I54FHOD5BF
Livello 2.2	E94FHOLLKJ
Livello 2.3	MHLFHODTCM
Livello 2.4	ALLFHOXGPU
Livello 2.5	BDNJHOLLPU
Livello 3.1	8JGIHO9B4V
Livello 3.2	E9GGHOJIQH
Livello 3.3	9F0JGOLZJD
Livello 3.4	SKAGHO9P40
Livello 4.1	JJ0BNN9FCM
Livello 4.2	EYWJHOP7BF
Livello 4.3	JQNFHOT7BF
Livello 4.4	7G9DA0M0CE



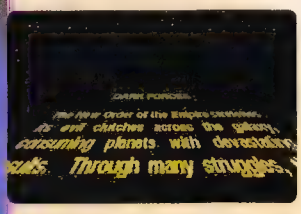
CRUSADER NO REMORSE

– PASSWORD DELLE MISSIONI
Allo schermo di caricamento, selezionate Teleport To Mission. Ora potete inserire una password di livello.

Livello 2	FWQP
Livello 3	PLRQ
Livello 4	SZNF
Livello 5	TD5S
Livello 6	J1BT
Livello 7	K2CV
Livello 8	N3DW
Livello 9	M4FX
Livello 10	X5GZ
Livello 11	C6HO
Livello 12	D7J1
Livello 13	F8K2
Livello 14	FGL3
Livello 15	JFM4

STAR WARS DARK FORCES

– Selezione del livello
Scegliete Restore Game ed inserite il codice seguente, P3NDLDQNY2. Ora selezionate l'opzione Start Game e vi sarà data una scelta di tutti i quattordici livelli.



– Cheat menu
Per accedere al menu dei trucchi, premete questi tasti durante la partita, Sinistra, Cerchio, X, Destra, Cerchio, X, Giù, Cerchio, X. Completata la sequenza correttamente apparirà questo menu con le opzioni corrispondenti.

Invincibile	Non si può morire
Coords	Vi dà le coordinate delle posizioni
Supermap	Riempie completamente la mappa HUD
Pogo	Vi dà la possibilità di saltare su piattaforme irraggiungibili
Max Out	Vi dà la massima quantità di armi ed equipaggiamenti

– PASSWORD

Livello 2	Talay: Tak Base Y7B5T7S183
Livello 3	Anoat City !VHDBMBMXZ
Livello 4	Research Facil 9WJHBLCN00
Livello 5	Gromas Mines 8XKGBDPZ1
Livello 6	Detention Centre 7YBKBJFL22
Livello 7	Ramsees Hed Y7C4L7Q193
Livello 8	Robotics Facility X8D3L6R2C4
Livello 9	Nar Shaddaa W9F635SZB5
Livello 10	Jabbas Ship V!Q534T0F6
Livello 11	Imperial City NVHL4LFQ1R
Livello 12	Fuel Station MYGM!KBR2S
Livello 13	The Executer LXFN4JCSZT
Livello 14	The Arc Hammer 205F6HJT0V

Frogger

– Selezione del livello
Durante la partita, schiacciate Start per mettere il gioco in pausa, poi premete Destra, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo, R1, L1, R1, L1 e Cerchio. Quando tornate allo schermo di selezione del livello, tutti gli stage saranno disponibili.

TRUCCHI PLATINUM

DIE HARD TRILOGY

CODICI DI DIE HARD 1
Mettete il gioco in pausa, illuminate l'opzione quit, poi tenete premuro R2 mentre inserite questi codici.
– Invincibilità
Premete Destra, Su, Giù, Quadrato.
– 50 granate e 5 proiettili
Premete Destra, Quadrato, Giù, Cerchio.
– Munizioni
Premete Giù, Quadrato, Quadrato, Destra. 15 colpi appariranno.
– Fat Mode
Premete Destra, Quadrato, Quadrato Giù.
– I bersagli volano in paradiso
Premete Giù, Quadrato, Triangolo, Giù.
– Direzioni invertite
Premete Destra, Quadrato, Triangolo, Destra. Le direzioni avanti e indietro saranno ora invertite.

– Mostra le coordinate
Premete Sinistra, Cerchio, Giù, Quadrato.
– Skeleton Mode
Premete Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Destra, Destra. Tutti sembreranno degli scheletri ora.
– Silly Mode
Premete Giù, Cerchio, Cerchio, Giù, Triangolo, Giù. Gli uomini con le pistole spareranno da in mezzo alle loro gambe.
– Strane morti
Premete Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Destra. I bersagli, incluse le piante, faranno ora strani rumori quando vengono colpiti.

– Munizioni illimitate e varie armi
Premete Destra, Su, Giù, Giù, Quadrato, Destra. Ripetete il codice per ottenere diverse armi e munizioni infinite (shotgun, MP-5 sub-machine gun, assault rifle, explosive shotgun, M-60 machine gun, pistola).
– Voci stupide
Ripetete il codice per lo shotgun illimitato finché non appare il grosso mitragliatore. Azionate il codice per le voci stupide una volta per voci alte. Attivatelo una seconda volta per voci basse. Attivatelo una terza volta per ritornare alle voci normali.

CODICI DI DIE HARD 2
Mettete il gioco in pausa e illuminate l'opzione di quit, poi tenete premuto R2 mentre inserite i seguenti codici.
– Map editor ed invincibilità
Premete Destra, Su, Giù, Quadrato. Ora schiacciate Start e selezionate l'opzione 'Use Map Editor' per cambiare il gioco.
– Fat Mode
Premete Sinistra, Triangolo, Destra, Giù.
– Skeleton Mode
Premete Giù, Quadrato, Triangolo, Giù. Tutti sembreranno degli scheletri.
– Munizioni extra
Premete Destra, Quadrato, Sinistra, Cerchio, Triangolo, Giù. 99 razzi e granate saranno ora disponibili.
– Fergus Mode
Premete Cerchio, Giù, Giù, Quadrato, X, Quadrato. Tutti avranno ora la stessa testa.
– Invincibilità
Premete Giù, Triangolo, Destra, Quadrato. Ora diventerete invincibili dopo cge il vostro ultimo colpo è scomparso.
– Prendere la Beretta
Colpite l'elicottero che appare dal lato sinistro dello schermo all'inizio del livello. Una beretta, che ha una capacità di fuoco doppia rispetto alla pistola, cadrà giù dopo che avete distrutto l'elicottero.

CODICI DI DIE HARD 3
Mettete il gioco in pausa, illuminate l'opzione Quit, poi tenete premuto R2 mentre inserite i seguenti codici.
– Fat Mode
Premete Sinistra, Triangolo, Destra, Giù. Le auto aumenteranno le loro dimensioni.
– Fergus Mode con invincibilità
Premete Cerchio, Giù, Giù, Triangolo, X, Quadrato.
– Auto volanti
Premete Destra, Quadrato, Sinistra, Triangolo, X, Quadrato, Giù. Oltre alle auto fluttuanti, gli edifici appariranno danneggiati e cadranno giù.

– Flat Shaded Mode
Premete Giù, Su, Sinistra, Sinistra Giù, Su, Sinistra, Sinistra, Giù, Su, Sinistra, Sinistra.
– Slow Motion
Premete Sinistra, Su, Sinistra, Sinistra, Quadrato, Giù.
– Visuale sky cam
Premete Cerchio, Destra, Giù, Quadrato, Triangolo, Sinistra. Il pulsante del turbo ora è un pulsante di lancio.
– Chase View
Premete Giù, Cerchio, Giù, Cerchio.
– Very Slow Motion
Premete Cerchio, Giù, Giù, Quadrato, Destra.
– 999 Turbo
Premete Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Giù, Giù, X, X.
– Vite infinite
Premete Sinistra, Cerchio, Su, Giù, Quadrato, Destra.
– Fuzzy Car Dice
Premete Destra, Cerchio, Sinistra, Sinistra, Quadrato, Giù.

Nella visuale interna ci sono due modellini di auto o due dadi appesi allo specchietto.
– Cielo nuvoloso
Premete Giù, Quadrato, Triangolo, Destra.
– Flying Saucer Mode
Premete Destra, Quadrato, Triangolo, Giù, X, X, X.
– Debug Mode
Premete Destra, Su, Giù, Quadrato sul primo controller, appariranno ora sullo schermo varie informazioni sul debug. Premete Start sul secondo controller poi premete Triangolo per accendere o spegnere l'orologio. Premete Sinistra o Destra per muoversi tra i livelli. Premete Quadrato sul secondo controller per ricominciare il livello. Premete Cerchio per muoversi alla prossima bomba. Ripetendo la prima parte del codice rimuoverete le informazioni di debug dallo schermo.

CODICI PER ACTION REPLAY

ACE COMBAT 2
Tutti gli aerei 8001 0C44 0101
8001 0C46 0101
8001 0C48 0101
8001 0C4A 0101
8001 0C4C 0101
8001 0C4E 0101
8001 0C50 0101
8001 0C52 0101

CASTLEVANIA X: SYMPHONY OF THE NIGHT
Oro infinito
80097BF0 FFFF
Cuori infiniti
80097BA0 0063
HP infiniti 80097BA0 03E7
MP infiniti
80097BB0 03E7
Passaggio veloce di livello 80097BEC FFFF

DIE HARD TRILOGY
Die Hard
Vite infinite 801D5930 0002
Die Hard 2 – Die Harder
Energia infinita 800B95B0 0005
Die Hard With A Vengance
Tempo infinito 801D87FC 4E80
Vite infinite 800B8154 0003

COOL BOARDERS 2
Mirror Mode 80057104 0001
Percorsi extra 800570FC 000A

JET MOTO 2
Turbo infiniti per Li'l Dave 8016BDEE 0006
Turbo infiniti per Wild Ride 8016CD56 0006
Turbo infiniti per Blade 801DCCBE 0006
Turbo infiniti per Technician 8016EC26 0006
Turbo infiniti per The Max 8016FB8E 0006
Turbo infiniti per Vampeera 8017 0AF6 0006
Turbo infiniti per Gadget 8017 1A5E 0006
Turbo infiniti per Steele 801729C6 0006
Turbo infiniti per The Hun 80173926 0006
Turbo infiniti per Bomber 80174896 0006

MICRO MACHINES V3
Sempre primi 8013A93E 0000
8013ABC2 0000
8013AE46 0000
8013B0CA 0000

SKULLMONKEYS
Vite infinite 3009B245 0009
100 palle di neve 3009B246 0063
Pallottole verdi infinite 3009B247 0001
Homing Birds infiniti 3009B248 0009
Cloni infiniti 3009B249 0009
Radiant Balls infinite 3009B24A 0009
Halo infinito 3009B24B 0001
Avere tutti e 3 i Green Swirls 3009B24E 0003
Avere tutti e 3 i 1970's 3009B24D 0003

TIME CRISIS
Energia infinita 800B20C0 0005
Tempo infinito 800B1D64 1000
Crediti infiniti 800B1D5C 0009
Auto- Reload 800B1DDC 0006

TEKKEN 2
Player One invincibile 800D0988 008C
Player Two invincibile 800D0934 008C
Selezionare tutti i 25 personaggi 800A370C FFFF
800A370E 00FF

Le nostre offerte vanno a ruba

corri al point* più vicino non approfittarne è un vero REATO

GLOBAL GAME

299.000

+ un gioco

+ un soggiorno omaggio

Iva inclusa

LA PROMOZIONE TERMINA IL 31/7/98

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

COCQUIO TREVISAGO (VA) CONTRADA TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
PALERMO VIA SCIUTI, 138 A/B/C TEL. 091/6262805
BARI VIA A. VOLTA, 6/F TEL. 080/5569582
CHIASSO CORSO SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
PERUGIA VIA PALERMO, 21/B TEL. 075/5837354
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
SCICLI(RG) VIA NINO BIXIO, 4 TEL. 0932/831481
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
RAVENNA VIA DI ROMA, 157/A TEL. 0544/219132
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037

AUTO DESTRUCT

A cura di
Davide Pessach

Nelle prossime dodici pagine vi guideremo attraverso tutte le missioni di Auto Destruct nel tentativo di eliminare la setta di Lazarus. Inoltre abbiamo riportato una breve descrizione delle varie armi che troverete durante il gioco. Allacciate le cinture e preparatevi per l'esperienza di guida definitiva.

Armi letali

Machine gun
Questa è l'arma di partenza standard ed è piuttosto lenta. Funziona molto bene per abbattere pedoni, porte o casse.

Machine gun +
Questa è una versione potenziata dell'arma di base. Scarica le munizioni ad una velocità doppia e può distruggere veicoli con armatura leggera.

Rockets
Possono recare molti danni a qualsiasi veicolo incontriate, compresi carri armati. L'unico problema risiede nella loro lentezza e nelle difficoltà che s'incontrano nel mirare. Funzionano meglio a corto raggio.

Homing missiles
Sono molto simili ai missili standard ma hanno un sistema di guida. Sono sempre lenti ma utili contro elicotteri o truppe di fanteria.

Heavy Homing missiles
Non sono la migliore arma da usare sia per la lentezza sia per la poca affidabilità. Non usateli come prima scelta. Utilizzateli solo contro nemici con armature molto pesanti.

Mines
Una delle armi più utili da avere. Molto efficaci quando siete inseguiti o per finire il nemico. Usandole negli incroci potrete utilizzarle come blocchi stradali per evitare la fuga dei cattivoni.

Large mines
Più potenti delle standard, queste piccoline sono grandiose contro carri armati e altri veicoli pesantemente corazzati. Usatele saggiamente e state attenti a non sprecarle su bersagli leggeri.

Bouncers
Questi proiettili rimbalzano contro qualsiasi cosa. Il loro problema risiede nel basso potenziale in quanto a danno procurato. Da utilizzare solo se vi trovate in spazi angusti.

Laser
Questa è veramente potente. Taglia qualsiasi cosa sul suo percorso, inclusi carri armati e altri veicoli corazzati pesantemente. Molto veloce e sensibile, vale la pena che ve ne portiate dietro uno.

Double Laser
Come il precedente ma con potenza doppia. Funziona molto bene da lontano. Ovviamente procura danni doppi.

Cannon
Queste mostruosità possono causare danni incalcolabili in un solo colpo. Quando la salva viene sparata, esplode subito dopo l'impatto con una deflagrazione che coinvolge più veicoli in un colpo solo.

Heavy Cannon
Soffre di una lentezza che può causare seri problemi ma i danni che può fare sono veramente incredibili. Usatelo solo quando pensate sia necessario.

Swarmers
Anche quest'arma è lenta e può creare problemi quando avete bisogno di fuoco rapido, ma quando la utilizzate può far fuori molte truppe in un colpo solo. E' veramente potente.

Plasma gun
L'arma più grossa e letale del gioco, questa deliziosa bambina vi spianerà la strada da ogni carro armato che incontrerete. Il tempo di ricarica è decisamente lento, dunque avrete bisogno di posizionarvi in punti strategici per fare più danni possibili con un colpo solo.

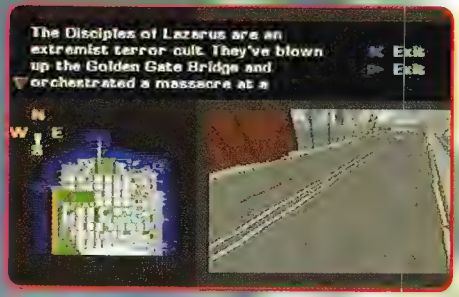
Grenades
Un po' come le mine, esplodono all'impatto e possono causare molti danni. Il problema è che è anche molto difficile mirare. Se ne avete parecchie usatele tutte insieme per creare scompiglio nelle file del nemico.

Beam Laser
Sarà difficile trovare quest'arma. Quando la usate sparerà un doppio laser che taglierà qualsiasi cosa in due, inclusi i carri armati. Vale la pena cercarli se ne avete il tempo

MISSIONE UNO

Obiettivo: allenamento

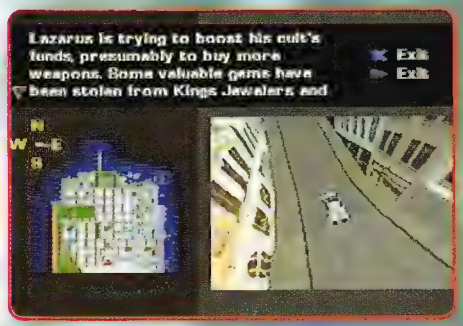
Come suggerisce il titolo della missione, questo è veramente allenamento di pura routine. Seguite le istruzioni che vi trasmetteranno. Abituatevi ai comandi e al comportamento della macchina. Un'altra cosa da provare e da settare a vostro piacimento è la posizione della telecamera, dalla quale guidare e guardare la vostra vettura. Ci sono quattro posizioni da provare. La migliore da usare è quella da dietro la macchina, soprattutto all'inizio. Quando siete invece in un inseguimento è meglio usare la visuale da sopra la macchina per vedere più lontano e giocare d'anticipo. Una cosa da ricordare in queste missioni è di evitare l'acqua. Appena bagnerete una ruota dovrete iniziare la missione da capo.



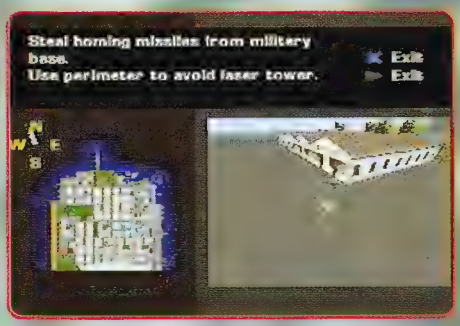
MISSIONE DUE

Obiettivo: Date la caccia al colpevole e salvate la figlia del gioielliere.

Mentre inseguirete il furgone, che contiene la figlia del gioielliere, dalla rapina nella suddetta gioielleria, verranno buttate fuori un totale di sei casse di gioielli. Devono essere raccolte fino alla fine dell'inseguimento che vi porterà allo stadio. Quando raggiungerete lo stadio i ladri avranno già scaricato i furgoni e saranno fug-



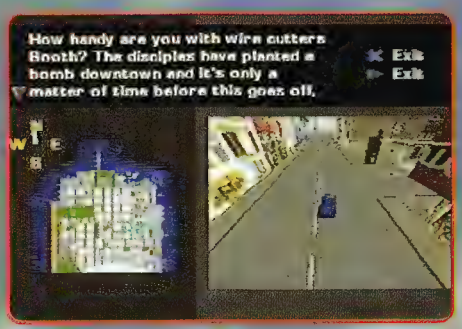
giti con la figlia del gioielliere a bordo di tre elicotteri. Quando arriva la polizia, recatevi alla base militare. Dovete irrompere e rubare qualche missile terra-aria per abbattere i fuggitivi. Prima di entrare raccogliete il turbo, in modo



da sfuggire al laser che vi sparerà dalla torretta. Quando avrete raccolto i missili, usatene uno per distruggere la torre, questo vi aiuterà se dovrete tornare in cerca di munizioni. Quando lascerete la base vi verranno date le locazioni dei tre elicotteri, queste sono: a nord del parco, vicino al porto, nel centro della città. Gli elicotteri non appariranno sul vostro radar finché non sarete vicini a loro, dunque usate la mappa per localizzarli. Quando li avrete raggiunti sparate esattamente da dietro per assicurarvi di centrarli. Quando li avrete colpiti tutti e tre, tornate dal gioielliere per la ricompensa e il vostro primo successo.

MISSIONE TRE

Obiettivo: Salvate il sindaco e disinnescate la bomba.



La prima metà della missione vi vede impegnati nel correre contro il tempo per disinnescare la bomba, non perdete tempo a raccogliere power-up o armi. All'inizio vi verrà dato l'ordine di dirigervi a nord della città per recuperare

l'artificiere, per poi recarvi nel luogo della bomba in un minuto e mezzo. Ciò può essere fatto agevolmente se utilizzate la mappa come aiuto. Quando avrete fatto, tornate alla base per rifornirvi di munizioni e riparare la macchi-

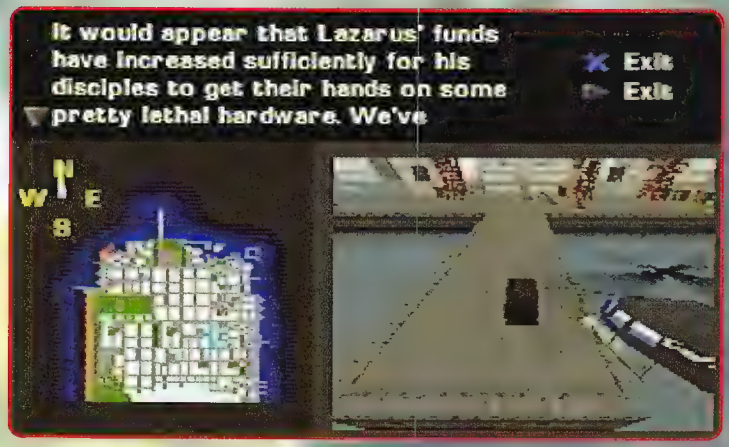
na. La seconda parte della missione consiste nel proteggere il sindaco. Vi verrà detto che è minacciato di morte, quindi aspettate che vi vengano comunicate per radio le coordinate

della sua limousine e poi dirigetevi dove vi viene detto. Quando raggiungete la limousine seguitela, seminando mine per distruggere gli inseguitori. Dopo un paio di minuti vi verrà comunicato dalla radio di un ulteriore arrivo di nemici e la macchina del sindaco si dovrà fermare, creandovi un ulteriore problema. Passate velocemente ai missili guidati e iniziate a girare intorno alla limousine. Distruggete ogni macchina di Lazarus che arriva troppo vicina

e fatevi colpire in modo da proteggere il sindaco. Quando avrete distrutto i tre carichi di nemici, colpite ripetutamente il carro armato per evitare che quest'ultimo speroni la limousine, recuperate il sindaco e tornate alla base. Quando avrete raggiunto il magazzino e consegnato il sindaco avrete completato un'altra vittoriosa missione.

MISSIONE QUATRO

Obiettivo: Rubate il laser di Lazarus e uccidete quanti più discepoli potete.

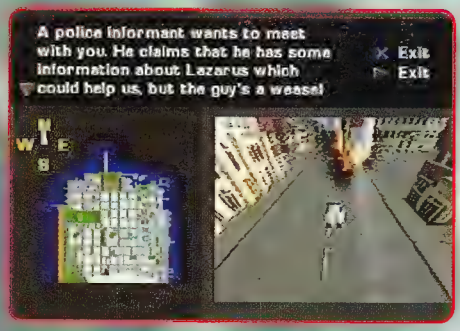


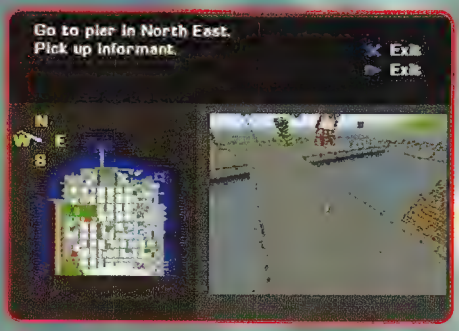
All'inizio della missione seguite il furgone che ha a bordo il laser: non va velocissimo, così avrete la possibilità di raccogliere i power-up e le armi. Quando raggiunge il molo, distruggete le porte del magazzino e raccoglietevi il laser, poi eliminate le due macchine armate di missili che stanno pattugliando l'area. Una volta finito verrete avvisati di dover recuperare un ufficiale delle forze speciali. A questo punto non incontrerete nessun nemico, dunque usate tutto il tempo che volete per rifornirvi e riparare la macchina, prima di recuperare l'ufficiale. Quando è a bordo, dovrete tornare al quartier generale per recuperare il power pack indispensabile per usare il laser ma vi accorgerete che la strada sarà sbarrata da alcuni carri armati. Liberatevene per raggiungere il quartier generale e raccogliere gli oggetti necessari. Quando avrete raccolto il power pack potrete usare il laser contro i seguaci di Lazarus. Distruggete le quattro auto equipaggiate di missili, dopodiché concentratevi sull'elicottero con i missili guidati. Quando avrete distrutto tutti, vi verranno date istruzioni e locazioni di altri carri armati e scagnozzi e verrete informati del fatto che, per raggiungerli, dovrete saltare il fiume. Raccogliete il turbo vicino alla base e dirigetevi alle due rampe, accendete il turbo e saltate sulla rampa destra. Appena dopo l'atterraggio vi imbatterete in due auto cariche di missili: distruggetele con il laser e recatevi al Golden Gate per incontrare un furgone d'appoggio e ricevere i complimenti per un'altra missione portata a termine con successo.

MISSIONE CINQUE

Obiettivo: Scortate un informatore della polizia fuori dalla città

Prima della fase principale, dovrete raccogliere due valigie. Quando raccoglierete la prima, verrete attaccati da alcuni seguaci di Lazarus, liberatevi di loro il più presto possibile. Quando li avrete tolti di mezzo dirigetevi alla seconda valigia e raccoglietela, a questo punto vi verrà comunicato di recuperare l'informatore alla banchina vicino al molo. Andateci il più velocemente possibile, per evitare che venga assassinato dalle auto mandate dai nemici. Una volta raccolto l'informatore vi verrà comunicato di recarvi al ponte per consegnarlo ma le cose si faranno complesse appena verrete attaccati da due elicotteri. A questo punto non avrete missili guidati, dunque dovrete cercarne per strada per distruggere gli elicotteri. Quando li avrete eliminati, verrete attaccati da nemici e poliziotti. A mano a mano che vi avvicinerete al punto di consegna, dovrete eliminare diverse macchine della polizia che vi ostruiranno la strada per rallentarvi. Evitate di danneggiare troppo la vostra auto, altrimenti l'informatore non riuscirà ad uscire quando lo consegnerete. Una volta consegnato, l'informatore prenderà un'altra macchina e se ne andrà ma verrà ucciso da due elicotteri. Distruggete i due elicotteri e tornate alla banchina dove lo avete recuperato. Troverete un dischetto che l'informatore aveva nascosto prima che lo recuperaste, raccogliete il dischetto e tornate alla base. Qui rifornitevi di munizioni e armature, visto che il prossimo passo consiste nel girare per le vie della città per distruggere tutti i nemici e i poliziotti corrotti presenti nell'area, dopodiché dovrete raccogliere un turbo e saltare il fiume per distruggere la macchina della polizia sull'altro lato del fiume. Dopo dovrete tornare alla base.

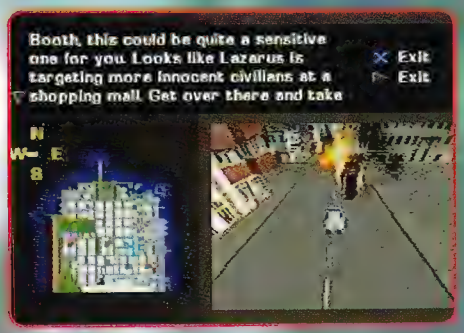




MISSIONE SEI

Obiettivo: Fate fuori i discepoli di Lazarus che stanno creando problemi nel grande magazzino

All'inizio seguite la rotta dell'elicottero della polizia e raccogliete il mitragliatore che lascerà cadere. Una volta raccoltolo, usatelo per distruggere il carro armato che sta creando scompiglio nell'area. Una volta eliminato il carro, l'elicottero vi guiderà nell'area in cui è presente il grosso dei discepoli di Lazarus. A questo punto diventa un grande bagno di sangue, poiché dovrete fare fuori qualsiasi cosa



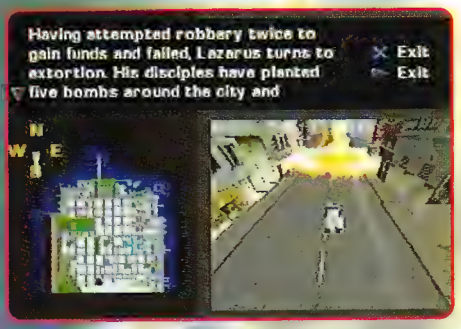
che abbia un look minaccioso. Quando avrete fatto piazza pulita, pattugliate l'area e scovate i due carri armati che sono nelle vicinanze. Dopo che li avrete distrutti verrete informati che il tutto era solo un'esca e il grosso delle forze nemiche è in un altro punto della città e sta scappando su tre furgoni dopo una rapina in una banca. Dovrete fermarli tutti e tre ed evitare che raggiungano le loro destinazioni. Il miglior modo per farlo è sorpassarli e rilasciare delle mine. Se non le avete usate tutto quello che avete. Una volta distrutti i furgoni, dirigetevi al molo e uccidete i quattro discepoli disarmati che aspettano la consegna dei loro sfortunati compagni. Una volta fatto questo la missione è completata.

MISSIONE SETTE

Obiettivo: Cinque bombe sparse per la città devono essere disinnescate.

Questa missione è una questione di tempo dunque dovrete muovervi molto in fretta. Verrete informati che ci sono cinque bombe che devono essere disinnescate sparse per la città e voi dovrete raggiungerle prima che esplodano. Dirigetevi dall'informatore nel magazzino e raccogliete le mitragliatrici prima di recarvi alla prima bomba. Usate il radar e cercate di evitare il traffico, poiché questo vi rallenterà e vi impedirà di portare a termine la missione.

Appena arriverete a una delle destinazioni la bomba corrispondente verrà disinnescata, a questo punto correte alla prossima bomba. Quando tutte saranno disinnescate dovrete mettervi all'inseguimento dei discepoli bombaroli. Il primo gruppo starà tentando di fuggire in elicottero: usate la vostra pratica, affinata nelle precedenti missioni, per abbatterlo con i missili guidati. Il secondo gruppo sta scappando in auto, quindi utilizzate un paio di turbo per raggiungerli e poi distruggeteli senza pietà. Dopo aver completato questa sezione verrete informati di dover tornare al quartier generale, per incontrare lo stesso Lazarus. Una volta in



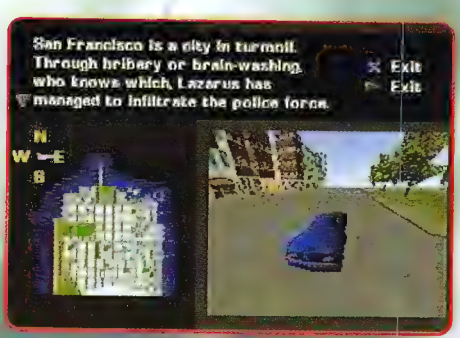
combattimento con lui, Lazarus troverà il modo per scappare in auto: non inseguitelo, la vostra missione è completa.

MISSIONE OTTO

Obiettivo: Recuperate un secondo informatore ed evitate la polizia

Le cose qui iniziano in maniera veramente esplosiva, visto che siete subito sotto pesante attacco della polizia corrotta, ora veramente numerosa. Dal vostro punto di partenza dovrete recarvi al molo e in alcuni magazzini per raccogliere qualche arma. Questo viaggio sarà molto complesso visto che sarete inseguiti da

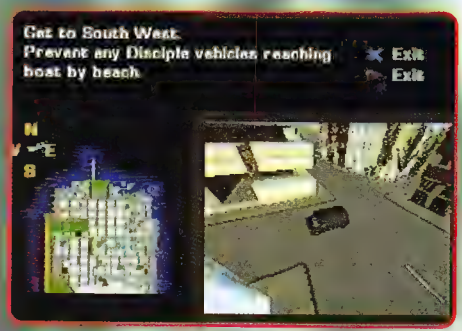
quattro macchine della polizia armate di lanciamissili. Quando avrete le armi eliminate le quattro macchine. Una volta distrutti verrete informati di dover recuperare quattro casse. Prima di iniziare, dirigetevi verso un'officina per fare il pieno di munizioni, armature e soprattutto missili guidati. Dopo aver recuperato le prime due casse, una volta tornati sulla strada sarete sotto attacco. Mentre vi dirigerete verso lo stadio, per recuperare la terza cassa, la situazione si farà veramente calda, visto che gli attacchi si faranno più pesanti e alcuni elicotteri si uniranno alla festa. Usate i missili guidati per far fuori questi ultimi e le mine per liberarvi dei restanti nemici. Una volta raccolta l'ultima cassa dovrete recuperare l'informatore e consegnarlo agli uffici del giornale. Assicuratevi di avere ancora qualche turbo a disposizione una volta recuperato l'informatore, per portarlo a destinazione il più velocemente possibile. Una volta consegnato illeso l'informatore, raccogliete qualche altra arma e finite gli ultimi scoraggiati poliziotti corrotti. A questo punto dirigetevi al quartier generale per completare la missione.



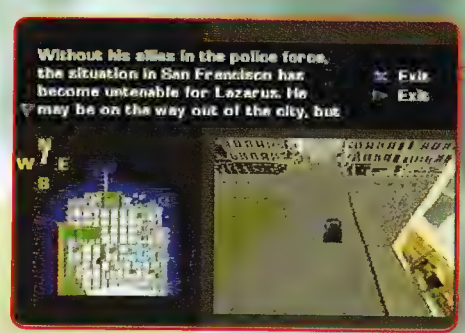
MISSIONE NOVE

Obiettivo: Attaccate Lazarus mentre si ritira

Lazarus sta cercando di fuggire dalla città, assieme ai suoi scagnozzi, con una nave. La vostra missione è di impedirgli di fuggire. Il primo furgone di nemici arriva dal lato ovest della città e si dirige verso la spiaggia a nord. Se reagite velocemente dovreste riuscire a intercettare il veicolo e a distruggerlo con le mine. Il secondo furgone è su una strada che costeggia il mare ed è solo a un paio di miglia dal punto di incontro. Quando lo raggiungete usate il turbo per sorpassarlo e le mine per distruggerlo. Se vi sorpassa usate le mitragliatrici o, se siete proprio disperati, tentate di buttarlo fuori strada ma tenete d'occhio il vostro livello di armatura. Una volta distrutto il secondo furgone dirigetevi verso il terzo. Questo trasporta un cannone, dunque dovrete evitare di stargli dietro o davanti. Dovrete



invece avvicinarvi dai lati e usare i missili per distruggerlo. L'ultimo furgone sarà altrettanto difficile da distruggere quanto i primi tre, dunque usate tutto quello che avete a disposizione per liberarvene. Una volta distrutti tutti i furgoni verrete avvisati di quattro simpatici elicotteri che vi stanno dando la caccia. Non perdete tempo e dirigetevi verso il faro, per raccogliere qualche missile guidato, dopodiché fate rotta verso la città per rendere più difficile l'inseguimento agli elicotteri. Ci vorranno almeno quattro colpi per elicottero per distruggerli, dunque siate sicuri di averli a tiro prima di sparare. Una volta ridotti a ferraglia, dirigetevi allo stadio. Qui si nasconde il grosso dei terroristi ma quando arriverete ci saranno due carri armati pesantemente corazzati a guardia dell'entrata. Evitate ad ogni costo che essi sparino, visto che solo due colpi sarebbero necessari per farvi fuori. La migliore tecnica è guidare dietro di loro sparando con il cannone e ripetere la procedura fino a che li avete distrutti entrambi. Una volta eliminatili, entrate nello stadio e distruggete ogni veicolo che pensi a scappare. Ora avete eliminato gran parte delle forze di Lazarus e lui lo sa bene. A questo punto Lazarus vi informerà di un congegno termonucleare che lui ha nascosto in un barattolo in un grande magazzino. Girate la macchina e dirigetevi al grande magazzino, per disinnescare la bomba prima che esploda. Una volta fatto Lazarus vi informerà che c'è un secondo congegno nascosto in un distributore di benzina e che il suo timer è vicino allo zero. Usate i vostri turbo per raggiungere l'area il più presto possibile, trovate l'arma e disinnescatela. Questo salverà la città ma farà fuggire Lazarus.



MISSIONE DIECI

Obiettivo: Lazarus è fuggito a New York e voi lo seguite

Lazarus è fuggito a New York e questa è la

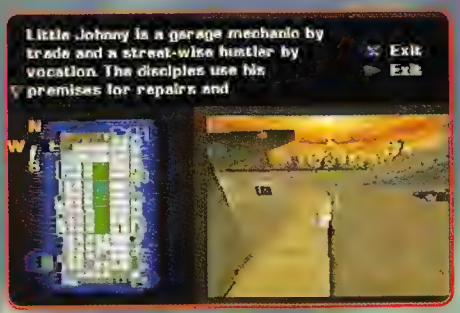
prima missione di una serie che si svolgono nella grande mela. Questa è una missione piuttosto tranquilla rispetto alle precedenti a San Francisco. Pattugliate l'area e abituatevi alla disposizione delle strade e dei magazzini fino al momento in cui la radio non vi avverte di un'aggressione in Central Park. Quando arriverete vi troverete in un combattimento con due Lamborghini equipaggiate di lanciamissili. Potranno anche essere più veloci della vostra macchina, ma la loro armatura è più leggera e distruggerle non sarà poi così difficile. Una volta distrutte, il tizio che avrete salvato vi racconterà del nascondiglio della banda, per cui è tempo di andare a scovarli. Quando arriverete al garage vedrete un carro armato che pattuglia l'entrata: sparategli con il laser fino a che non lo avrete fatto fuori. Questo bloccherà le altre auto e impedirà loro di fuggire: fatele fuori una a una con i missili guidati. Una volta eliminate le auto vi verrà data la posizione del prossimo manipolo di cattivoni. Usate il radar per localizzarli e distruggete i veicoli il più velocemente possibile. A questo punto vedrete un furgone entrare in scena, seguitelo a distanza e vi guiderà davanti a un magazzino contenente altri seguaci di Lazarus. Anche questo edificio è pattugliato da due auto equipaggiate di lanciamissili, distruggetele e vedrete un autobus pieno di discepoli lasciare l'edificio. La parte seguente della missione vi vede impegnati nell'inseguimento dell'autobus e nella sua distruzione. La cosa è abbastanza difficile, poiché l'autobus è molto più veloce della vostra macchina e dovrete fare affidamento sui turbo che troverete per strada. Quando arrivate abbastanza vicini usate qualsiasi cosa avete per distruggere l'autobus e causare un bel bagno di sangue. Una volta completata questa

sezione, verrete avvisati di tornare ai magazzini e finire gli ultimi seguaci. Dopo che questi sono stati uccisi verrete avvisati degli ultimissimi scagnozzi che si stanno nascondendo sulla Liberty Island; l'unico accesso per voi è attraverso il tunnel che vi porterà sul molo dell'isola. La banda sarà nascosta in uno dei magazzini con un paio di carri armati a supporto. Usate il vostro swarmer per causare più morte e distruzione possibile. Una volta uccisi anche questi nemici avrete finalmente completato la vostra prima missione nella grande mela.

MISSIONE UNDICI

Obiettivo: ottenete segreti su Lazarus dal meccanico Little Johnny

Dirigetevi al garage di Little Johnny e ottenete



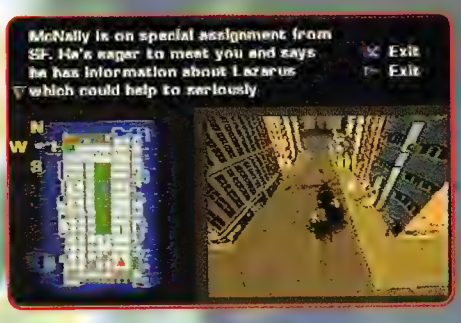
le informazioni. A questo punto fate rotta verso i discepoli più vicini e uccideteli con le mitragliatrici; una volta fatto questo, aspettate i poliziotti che sarebbero dovuti arrivare per riscuotere le mazzette dalla banda che avete distrutto. Quando arrivano usate tutto quello che avete per distruggerli. Una volta uccisi, riceverete una chiamata via radio che vi informerà di una ragazza aggredita che ha bisogno del vostro aiuto. Quando raggiungerete la scena del delitto sparate ai due scagnozzi e distruggete la macchina, a questo punto recuperate la donna (si chiama Maria) e portatela all'ambulanza che sta aspettando al garage di Little Johnny. Una volta consegnatala illesa verrete informati dell'incontro di alcuni discepoli in un hotel nelle vicinanze. Correte all'hotel e distruggete tutte le auto parcheggiate, per togliere la via di fuga agli scagnozzi di Lazarus. A mano a mano che la sparatoria si fa calda, altri discepoli appariranno a supporto, dunque uccidete prima tutti i nemici a piedi e poi finite ogni macchina rimasta. Alla fine del

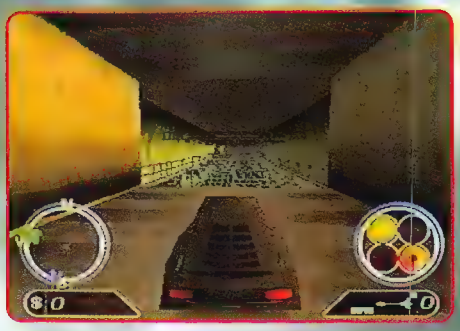
massacro verrete informati del fatto che Maria non ha preso l'ambulanza per recarsi all'ospedale bensì se n'è andata a casa e adesso è di nuovo in pericolo. Trovate la sua posizione e raggiungetela per scortarla a casa. Mentre vi state dirigendo verso Maria, verrete attaccati da un mostruoso autotreno che farà di tutto per fermarvi. Cercate di affiancarvi all'autotreno e usate i missili guidati da vicino per fare più danni possibile. Non cercate di fare a sportellate con questo mostro perché avreste sicuramente la peggio. Quando lo avrete distrutto, portate Maria alla limousine per completare la missione.

MISSIONE DODICI

Obiettivo: Ottenete informazioni da McNally sul traffico di diamanti di Lazarus

Quando riceverete la chiamata, dirigetevi al magazzino e incontrate McNally che vi mostrerà la locazione dei diamanti sulla mappa. Seguitelo in macchina, vi guiderà all'entrata delle segrete e vi aspetterà fuori mentre voi entrate a sgominare la banda. Distruggete le porte delle segrete e dirigetevi nel tunnel. Prendete la prima a sinistra e arriverete ai diamanti e ai due furgoni corazzati che stanno proteggendo il nascondiglio. Distruggete i veicoli e recuperate il bottino, poi dirigetevi in città. L'obiettivo è ora di portare le prove al



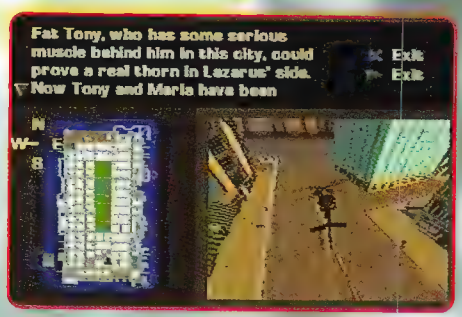


capo della polizia, in modo che il traffico sia fermato e i poliziotti corrotti incriminati. Sfortunatamente i poliziotti corrotti hanno seguito la vostra missione alla radio e stanno cercando di fermarvi. A mano a mano che l'inseguimento si fa caldo, tre macchine corazzate della polizia e alcuni elicotteri faranno del loro meglio per fermarvi, dunque usate ogni missile guidato pesante che avete per distruggerli. Quando raggiungerete il tunnel dovrete vedervela con un solo elicottero della polizia, distruggetelo e recuperate le armi dal luogo in cui si è schiantato. Una volta ben equipaggiati dirigetevi al quartier generale, ma anche qui dovrete vedervela con l'assalto dei poliziotti corrotti. Quando li avrete eliminati potrete consegnare le prove e completare la missione.

MISSIONE TREDICI

Obiettivo: Salvate Maria e Fat Tony dagli uomini di Lazarus

Venite subito informate che i due sono stati rapiti; McNally vi guiderà al parco dove sono stati attaccati. Quando arriverete distruggete subito i due carri armati che vi sbarrano la strada verso la limousine, quindi occupatevi



dell'elicottero. L'unico problema è che non avete missili guidati in questo momento e dunque dovrete aspettare che l'elicottero sia esattamente sopra di voi per usare le granate e distruggerlo. Una volta eliminato l'elicottero vi rimarranno soltanto tre macchine armate di lanciamissili. Queste non dovrebbero crearvi grossi problemi, visto che la loro armatura è leggera. Dopo tutto ciò recupererete Fat Tony ma gli uomini di Lazarus saranno riusciti a scappare con Maria. Scoprirete che il loro nascondiglio è in una fognatura dietro a un magazzino. Per liberare la donzella dovrete vedervela col piccolo esercito di carri armati pesanti di Lazarus. Quando arrivate a destinazione, dirigetevi alla rampa per evitare il pesante fuoco a cui sarete sottoposti. Da questo punto strategico usate i vostri missili guidati e le vostre granate per fare più danni possibili. Quando finirete le munizioni dovrete affidarvi alla vostra cara mitragliatrice per finire il lavoro. Questo può essere abbastanza difficile con i

Little Johnny che è sotto pesante attacco delle truppe di Lazarus. Non perdete tempo e utilizzate tutto quello che avete per fare piazza pulita dei discepoli e distruggere i veicoli corazzati. Quando li avrete distrutti e avrete salvato Little Johnny, recuperate più armi possibile dal luogo

nemici che state affrontando, dunque continuate a muovervi mentre state sparando fino a che non li avrete eliminati. Una volta distrutta la flotta di veicoli corazzati, recuperate Maria. Lei vi racconterà di un elicottero carico di esplosivi che sta per essere lanciato contro l'Empire State Building. La sezione successiva di questa movimentata missione prevede il vostro inseguimento all'elicottero, per disarmarlo prima che l'esplosivo sia caricato. Nel vostro inseguimento dovrete compiere alcuni salti e brusche sterzate per evitare gli ostacoli che appariranno sulla strada. Quando la bomba raggiunge il furgone, è il momento di usare tutte le vostre armi per distruggere il veicolo. La caccia continuerà sull'autostrada e questo vi aiuterà non poco, visto che il traffico rallenterà il furgone e vi darà la possibilità di raggiungerlo. Se siete sfortunati e non riuscite a distruggere il furgone, avrete un'altra possibilità di evitare l'esplosione. Il secondo elicottero che sta ora trasportando la bomba è il vostro obiettivo e avete a disposizione solo una ventina di secondi per evitare il massacro.

MISSIONE QUATTORDICI

Obiettivo: Fat Tony vuole vendicarsi di Lazarus e voi volete aiutarlo

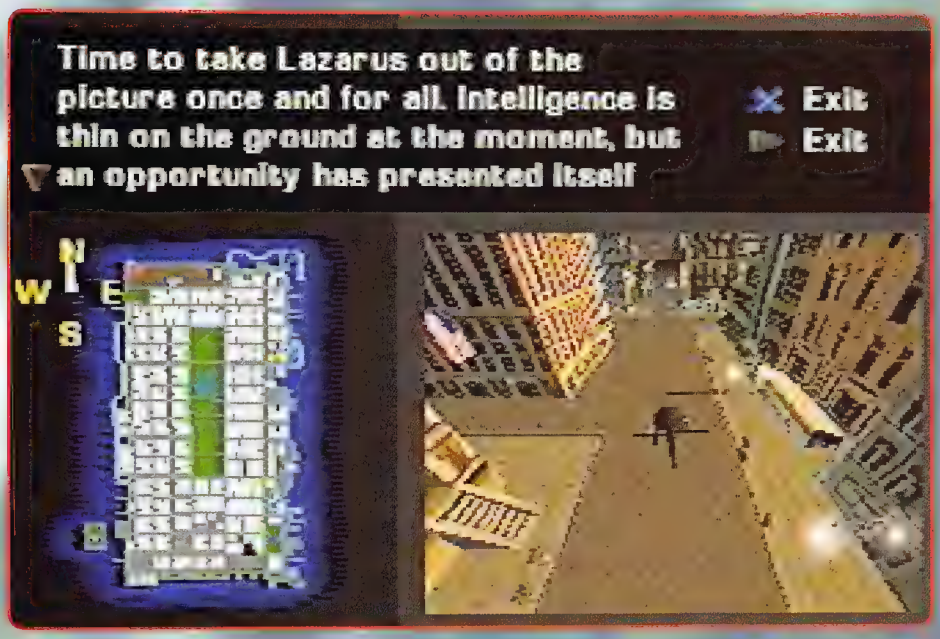
Subito all'inizio della missione, dirigetevi verso

del massacro. Verrete ora informati che le truppe si stanno concentrando in un posto lungo il fiume. Quando arriverete alla locazione indicata, usate il cannone pesante per fare più danni possibili e il più velocemente possibile, a questo punto affidatevi al laser per finire il resto della gang. Prima di ottenere istruzioni per il resto della missione, cercate qualche altro posto in cui raccogliere armi e munizioni e ritornate da Little Johnny. Quando arriverete, la macchina di Fat Tony sarà troppo danneggiata e dovrete dargli un passaggio, per dirigervi verso tre nascondigli degli uomini di Lazarus. Utilizzate la stessa tattica per tutti e tre gli assalti: usate i cannoni per spazzare via i carri armati e le mitragliatrici per finire il resto delle truppe a piedi che nel frattempo si saranno date alla fuga.

MISSIONE QUINDICI

Obiettivo: Gareggiate con Dupont per una valigetta contenente informazioni su Lazarus

missione. Una volta disinnescate le bombe, verrete avvisati del fatto che un gruppo di seguaci di Lazarus si è nascosto in una fogna. Rifornitevi di quante più munizioni potete, prima di dirigervi verso il luogo indicato. Quando raggiungerete l'entrata la resistenza sarà veramente pesante, specialmente con i carri armati che vi



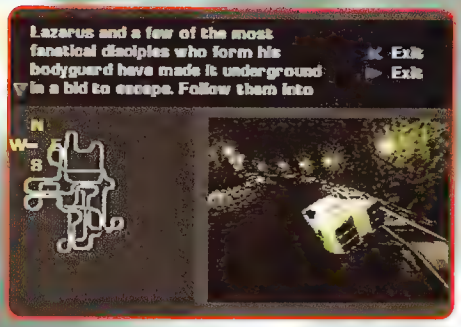
sbarreranno l'accesso. Usate il laser per tagliarli a fette e guadagnare l'entrata. La seconda e terza ondata non saranno altrettanto dure ma costituiranno comunque un discreto ostacolo. Utilizzate ancora il laser o, se ne avete uno, il cannone al plasma. Quando li avrete distrutti tutti, finite le macchine vaganti che saranno rimaste e guadagnate l'uscita per completare la missione.

Qualcuno si è fatto vivo e vi ha proposto una gara attraverso la città; il premio, se vincerete, sarà una valigetta con informazioni su Lazarus. Per vincere dovrete trovare la scorciatoia attraverso il parco e usare ogni sporco trucco per arrivare prima di lui. Quando vincerete avrete la valigetta ma scoprirete che nel frattempo Lazarus si è divertito a installare diverse bombe lungo l'autostrada. Per raggiungere le bombe in tempo dovrete raccogliere qualche turbo e usarlo subito per evitare di fallire la

MISSIONE SEDICI

Obiettivo: Lazarus è scappato in una metropolitana. Inseguitelo nel tentativo di ucciderlo.

Nel tentativo di fuggire dai vostri attacchi,

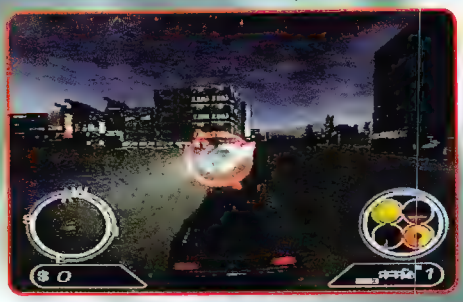


Lazarus ha riparato in una metropolitana per evitare il contatto con voi. Questa missione ha come unico obiettivo la caccia al grande boss. Nell'inseguimento dovrete vedervela con le due guardie del corpo di Lazarus, che guidano un paio di macchine truccate che sono più veloci e più armate di voi. Il modo migliore per farle fuori è superarle e usare le mine per distruggerle. Se non basta, ripetete la procedura. Se finite le mine usate il laser o le mitragliatrici per finire il lavoro. Una volta risolto il problema verrete informati che Lazarus è riuscito a scappare un'altra volta.

MISSIONE DICIASETTE

Obiettivo: Lazarus ora è scappato a Tokyo e voi lo inseguite.

All'inizio verrete subito equipaggiati con un nuovo motore e con un nuovo treno di gomme. Quando avrete raccolto questi nuovi ammennicoli, verrete informati che i seguaci di Lazarus stanno attaccando le raffinerie vicino a voi. Quando raggiungerete il luogo dell'attacco verrete affrontati da un furgone e da una macchina con lanciamissili. Distruggeteli il più velocemente possibile e non fatevi coinvolgere in inseguimenti

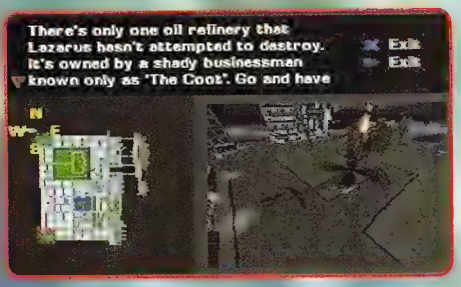


ad alta velocità o verrete guidati dritti dritti in un imboscata. Quando arriverete al luogo dell'imboscata, verrete pesantemente attaccati e sopraffatti. Fuggite e raccogliete altre armi, prima di tornare a finire i rimanenti scagnozzi. Prima che possiate riposarvi da tanti fatiche, verrete avvisati via radio di una ambulanza piena di esplosivi che si sta dirigendo verso la raffineria. Raccogliete altre armi, localizzate l'ambulanza e tentate di raggiungerla più velocemente che potete. Nel viaggio dovrete evitare il fuoco di una torretta laser: usate i turbo per lasciarvela negli specchietti. Quando raggiungerete l'ambulanza, usate tutto quello che avete per distruggerla prima che giunga a destinazione. Una volta eliminato il veicolo, verrete informati di un secondo attacco alla raffineria. Raccogliete altre armi e andate a intercettare gli uomini di Lazarus. Ancora, utilizzate tutto quello che avete per finirli e completare la missione.

MISSIONE DICIOTTO

Obiettivo: Little Johnny torna con notizie fresche per voi.

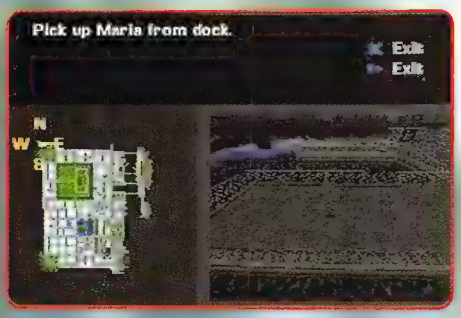
Little Johnny arriva a Tokyo per darvi informazioni su un uomo d'affari noto come Coot. Quando arriverete al punto d'incontro, scoprirete che è stato rapito da alcuni malviventi che l'hanno portato via in elicottero. Inseguite l'elicottero e aspettate che atterri, a questo punto tentate di salvare Little Johnny. Dovrete vedervela con tre macchine, che faranno di tutto per fermarvi. Una volta recuperato Little Johnny, portatelo in un posto più sicuro al di là del fiume e dategli modo di parlarvi di un incontro che sta per avvenire tra Coot e Lazarus. Dirigetevi verso il magazzino a nord e uccidete qualsiasi cosa si muova, quindi inseguite l'elicottero e distruggetelo il più presto possibile prima che avverta Lazarus del pericolo incombente. Una volta abbattutolo, tornate al quartier generale, fate rifornimento e dirigetevi al punto d'incontro. Quando arriverete Coot cercherà fuggire prima su una macchina e poi su un elicottero. Non preoccupatevi del resto della banda, distruggete il veicolo di Coot e assicuratevi che sia morto, a questo punto tornate indietro e finite il resto della banda per completare la missione.



MISSIONE DICIANNOVE

Obiettivo: Incontrate Maria e recuperate McNally

McNally vi ha raggiunto a Tokyo per offrirvi

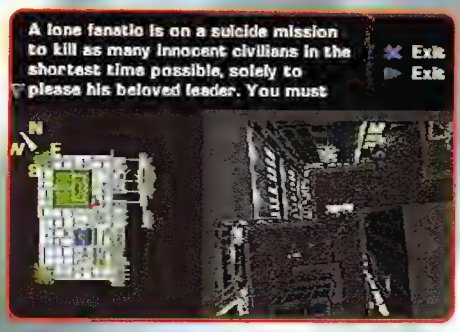


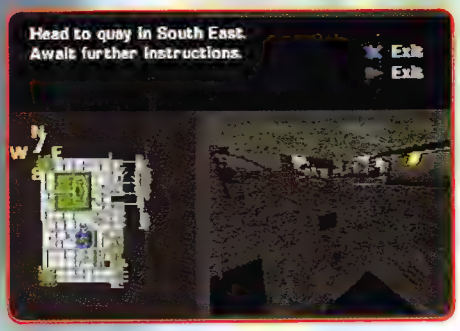
aiuto e informazioni su un nuovo traffico di diamanti in cui Lazarus è coinvolto. Andate al molo e recuperate Maria, incontratevi con McNally che vi darà le preziose informazioni. Mentre tornate al molo, raccogliete tutte le armi che sono sparse per la strada quindi, quando arrivate, fate esplodere il furgone per creare un diversivo. A questo punto attraversate il ponte e recuperate le casse contenenti i diamanti e il contenitore di missili guidati che si trova nelle vicinanze. Usate i missili per distruggere l'elicottero che vi sta sparando, poi sparate alle macchine della polizia che hanno iniziato a inseguirvi. Una volta distrutte, tornate indietro al quartier generale e fate rifornimento di armi. Ora verrete informati di cinque poliziotti corrotti che vi stanno dando la caccia. Dirigetevi al parco e aspettate che compaiano. Quando arriveranno iniziate a sparare il più possibile, facendoli fuori uno per uno. Cercare di affrontare tutte le auto insieme sarebbe un suicidio, dunque cercate di non star fermi un attimo. I poliziotti riusciranno a confondere il vostro radar, quindi controllate la visuale posteriore per essere sicuri che non vi stiano attaccando da dietro. Una volta fatta piazza pulita tornate alla base per la prossima missione.

MISSIONE VENTI

Obiettivo: Fermate il guidatore suicida.

La velocità è essenziale in questa missione: dovrete raggiungere uno degli uomini di Lazarus e impedirgli di far esplodere se stesso e una comunità di sfortunati cittadini con lui. Quando vi sorpassa, sarà il caso di utilizzare qualsiasi cosa abbiate per fermare questo pazzo. Quando avrete risolto anche questo problema riceverete una telefonata da Lazarus in persona che vi chiederà di incontrarlo in un magazzino. Una volta arrivati vi darà istruzioni di raccogliere sei valigette sparse per la città. Dopo aver raccolto la seconda valigetta verrete assaliti da un manipolo di discepoli di Lazarus. Usate il laser per fare la maggior parte dei danni e le mitragliatrici per finire il resto delle truppe appiedate. Una volta distrutti i nemici, recatevi alla prossima valigetta e uccidete gli altri discepoli che vi tenderanno un'imboscata. Ripetete la procedura fino a che avrete raccolto tutte e sei le valigette e ritornate al magazzino. Quando arriverete Lazarus riuscirà a fuggire un'altra volta.



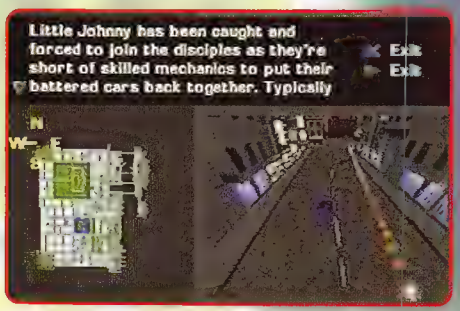


MISSIONE VENTUNO

Obiettivo: Little Johnny è stato catturato, raggiungetelo e salvatelo.

Siete stati informati della cattura di Little Johnny, ma prima di tentare di salvarlo, dovete recuperare Maria dalla cabina del telefono e dirigervi verso est per raccogliere il doppio

laser. Maria salirà su un furgone che è parcheggiato lì e si introdurrà nella base dei discepoli di Lazarus. Affinché lei entri facilmente dovrete creare un diversivo:
la migliore cosa è guidare intorno ai carri armati sparando loro, a questo punto, una volta



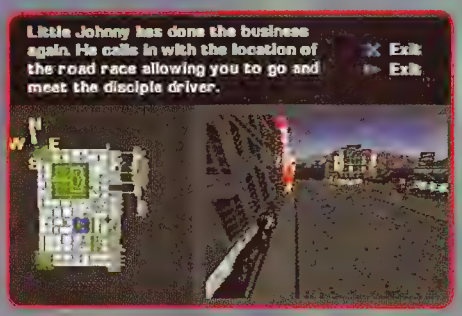
distrutti i carri,
aspettate che i discepoli siano usciti per vedere cosa sta succedendo e massacrateli tutti.
Quando saranno tutti morti potrete recuperare Maria dall'edificio e dirigervi nel centro della città per recuperare Little Johnny.
Quando lo incontrerete, vi racconterà del satellite che Lazarus vuole distruggere e della dichiarazione di distruggere Tokyo in dodici ore. Con queste informazioni, vi viene ordinato di tornare alla base per difenderla da un assalto dei discepoli, che si stanno avvicinando con un autobus. Per fermare l'autobus dovete localizzarlo prima che raggiunga il quartier generale. Dovreste riuscire a intercettarlo nel parco e, quando lo fate, semplicemente scaricategli addosso tutto quello che avete, ma evitate di tenerlo esattamente davanti a voi.

MISSIONE VENTIDUE

Obiettivo: Incontrate e gareggiate con uno degli uomini di Lazarus.

Questa è una gara con uno dei discepoli di Lazarus e tutto quello che dovete fare è batterlo. Questo non è affatto facile, visto che la vostra macchina è così veloce che stare in strada in prossimità delle curve è un vero proble-

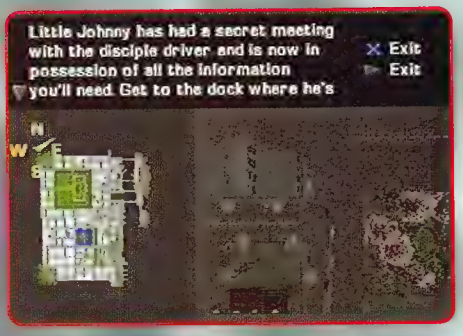
ma. La migliore tattica è superare il vostro avversario ed evitare che lui, a sua volta, vi risorpassi. Se vi sorpassa, speronatelo e spingetelo contro i muri per rallentarlo.



MISSIONE VENTITRE

Obiettivo: Evitate che i furgoni di Lazarus compiano tre consegne.

L'informazione che Little Johnny vi ha dato riguardo al satellite si è rivelata preziosa. Ci sono tre furgoni carichi di componenti del satellite che stanno lasciando l'edificio per dirigersi al molo di carico e voi dovrete fermarli. Questa missione è una corsa contro il tempo,

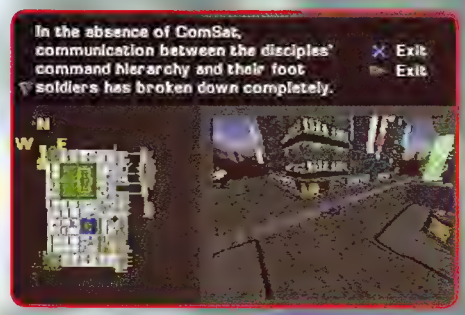


visto che avete solo cinque minuti per completarla. Dirigetevi alla locazione indicatavi e distruggete le porte con il cannone al plasma, poi colpite i furgoni il più possibile. Ora verrete attaccati in modo estremamente pesante: provate a usare i furgoni come protezione, cercando comunque di danneggiarli il più possibile. Qualsiasi cosa succeda non permettete ai furgoni di allontanarsi, altrimenti sarà quasi impossibile raggiungerli e distruggerli.

MISSIONE VENTIQUATTRO

Obiettivo: Le truppe di Lazarus sono nello scompiglio più totale: è il momento di finirle.

Con tutti i morti e la distruzione che avete creato nelle fila di Lazarus è giunta l'ora di finire anche gli ultimi sopravvissuti. Il primo gruppo da distruggere si sta nascondendo al molo.



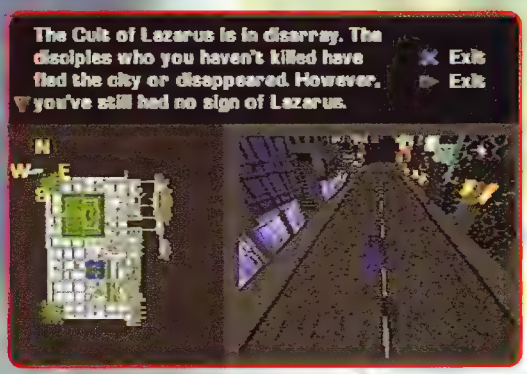
Quando vi arrivate fate attenzione alle due torri armate di laser. Cercate di nascondervi fuori dal loro raggio d'azione e aspettate le auto corazzate per distruggerle. Il prossimo gruppo di discepoli si trova nel parco vicino all'installazione. Fate attenzione ai due carri armati nascosti che sono nell'installazione e non attaccateli in quell'area, altrimenti sarete il bersaglio delle due torrette laser. Una volta eliminati tutti, vi viene consigliato di raccogliere qualche missile guidato da usare contro un paio di elicotteri che si stanno avvicinando. L'unico problema è che i missili guidati sono custoditi da due torrette laser, quindi dovrete usare qualche turbo per recuperarli. Una volta raccolti i missili, far fuori gli elicotteri non dovrebbe essere un problema, prima di imbattersi nella terza ondata di nemici. L'ultima ondata consiste di due elicotteri e un furgone. Occupatevi prima del furgone e poi dei due elicotteri; fatto questo avrete completato la missione.

MISSIONE VENTICINQUE

Obiettivo: Trovate Lazarus e finitelo.

Finalmente avete la possibilità di tostare per bene il grande capo. Raccogliete le armi vicino alla base e dirigetevi all'installazione di Lazarus, lo vedrete fuggire sulla sua

Lamborghini. Inseguitelo a tutta velocità e sparategli tutto quello che avete, seguitelo fin dentro al parco. Quando arriverete, vi troverete faccia a faccia con tre macchine uguali alla Lamborghini, dotate di cannone al plasma, che inizieranno subito a spararvi. Cercate di concentrarvi su una alla volta per avere qualche possibilità di sopravvivere e ricordatevi dove sono i punti in cui potete recuperare armi e munizioni per difendervi. Una volta eliminate le macchine-clone, vi ritroverete a inseguire Lazarus: non perdete tempo a spararvi, riuscirà a raggiungere comunque un elicottero. Una volta in aria, Lazarus inizierà a bersagliarvi con i suoi missili e voi non ne avrete per rispondere al fuoco. Aspettate una quindicina di secondi e vedrete McNally arrivare e lasciarvi qualche missile. Raccoglieteli e usate tutto quello che avete a disposizione per finire il malefico Lazarus una volta per tutte. Una volta che l'elicottero si sarà schiantato a terra voi e McNally farete un sopralluogo ma non vi accorgerete di un piccolo periscopio che si allontana sotto il livello dell'acqua. Chissà chi è... forse non è ancora finita.



SCEGLI NOI PER APRIRE UN NEGOZIO IN FRANCHISING. GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE CATENA DI VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING.

"O SEI

◀O SEI FUORI"

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BELLINZONA Prossima apertura
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA) Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Viale XXV Aprile, 32
FOGGIA Prossima apertura
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 a/b/c/d
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via Demetrio Tripepi, 35
REGGIO EMILIA Prossima apertura
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi, 62
SPOLETO (PG)Via Guglielmo Marconi, 270
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI (TP)Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO
CHIASSO (CH)Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains L 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamanca 27 - 8°

I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari

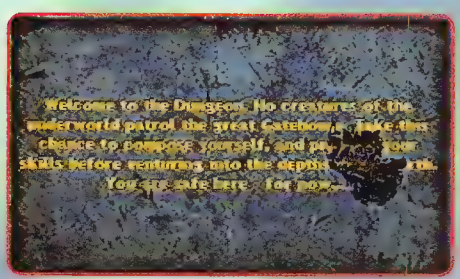
DENTRO
GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING
PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO64
CD-ROM
Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure
e il nostro metodo di affiliazione,
spedendo questo tagliando oppure telefonando a:
Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/48950128
Nome
Indirizzo
Tel.
GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 - TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

Per questa prima parte di Deathtrap Dungeon, vi condurremo passo passo attraverso i meandri dell'inferno e vi sveliamo dove trovare tutte le armi e i tesori di cui avrete bisogno per sconfiggere la varietà di creature che incontrerete lungo la strada.

A cura di Andrea Loiudice

PRIMA GUGLIA

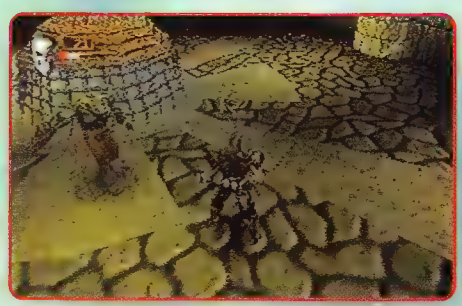
Attraversate le porte alla fine del ponte e avanzate. Correte al momento giusto per evitare le palle di fuoco. Il pavimento allentato crolla e voi cadete.



SECONDA GUGLIA

Aprite il cancello nella stanza con la gabbia e uccidete l'orco, poi saltate sulla colonna a sinistra del muro. Saltate sulla piattaforma a destra per raccogliere il War Pig. Fate lo stesso sul muro di destra per prendere la Razorspell.

Andate al cancello a sinistra e apritelo, poi scendete la rampa per aprire il cancello. Seguite il sentiero a sinistra o a destra e uccidete gli orchi prima di attivare l'interruttore sul muro.
Andate all'alcova e tirate la seconda leva, abbassando un ascensore. Fatevi portare alla piattaforma, poi andate a sinistra e tirate la leva grigia. Seguite la piattaforma e raccogliete l'Arc of Power, poi tornate giù con l'ascensore. Tornate alla stanza della gabbia e uccidete un secondo orco, prima di prendere un Health Potion. Andate a sinistra e trovate il simbolo di salvataggio. Tornati all'ascensore di mattoni, salite e saltate sulla piattaforma. Saltate a destra e accendete l'interruttore per attivare un ponte e raccogliere le palle di fuoco al suo termine. Tornate all'ascensore, scendete e scalate le rocce dalla parte opposta all'entrata. Raggiungete la sporgenza e attaccate gli imp sulla sommità. Girate attorno al buco e raccogliete i Bomb Shot. Trovate il prossimo interruttore e attivatelo per uccidere l'orco di sotto, poi aspettate che salga l'ascensore. Una volta su questo, scendete e avanzate nel corridoio per trovare una Health Potion. Tornate all'entrata e guardatela bene, poi recatevi dove c'era la pozione. Superate i muri mobili alla vostra destra e cercate l'ultimo interruttore. Quando lo avete attivato, esso solleva una gabbia nella stanza principale, indietro. Seguite il passaggio a destra per aprire il muro mobile e uccidere l'orco, prima di tornare all'ascensore. Salite con questo e poi scendete dalla sporgenza e dalle rocce prima di salvare il gioco per la seconda volta. Andate all'ascensore di mattoni e prendetelo per tornare alla stanza principale. Uccidete l'orco. azionate un altro interruttore in mezzo alla stanza per accedere a una scalinata e rivelare un cancello. Salite le scale ed oltrepassate il cancello, raccogliete il Lanciafiamme, poi aprite il muro e attivate l'interruttore per azionare il cancello vicino all'ascensore. Tornate al cancello ed entrate per scoprire un'area segreta con una cassa. Ora tornate alla stanza principale. Salite con l'ascensore e saltate sulla piattaforma mobile, poi aspettate la prossima per raggiungere un altro ascensore. Ripetete la procedura finché non raggiungete la cima, poi usate il lanciafiamme per liberarvi dei ragni. Aprite il cancello e uccidete i due orchi prima di salire sul teletrasporto e finire il livello.



TERZA GUGLIA

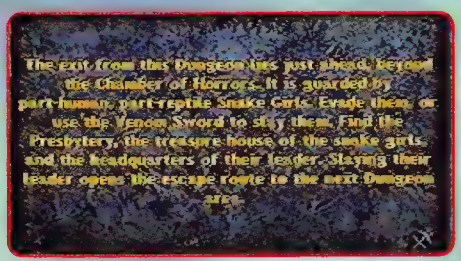
Evitate i due knacker a ruote e aprite il cancello sul lato lontano della colonna centrale. Salite con l'ascensore e saltate su un secondo ascensore. Scalate di nuovo, ma state sui lati per evitare le fiamme. Saltate sulla sporgenza, attraversate il cancello e schiacciate Quadrato per attivare la piattaforma e raggiungere il prossimo cancello. Apritelo e scendete con l'ascensore, poi raccogliete i Bomb Shot dall'angolo della stanza e lanciatene uno al droide. Girate attorno alla sporgenza e salite sulla rampa per trovare un teschio – salvate la partita.

Tornate giù dalla rampa e girate a destra, poi prendete l'ascensore e scendete di lato al blocco. Girate intorno all'edificio e attivate i due interruttori ai blocchi inferiori nella cava di fuoco. Salite sul blocco basso e su per le scale appena scoperte. In cima prendete l'ascensore, salite ed evitate il buco che appare quando tirate la leva che innalza la Venom Sword.

Prendetela per aprire una porta da qualche altra parte. Prendete l'ascensore, tornate giù dalle scale e attivate la serratura alla fine, che vi permetterà di raggiungere l'ascensore e l'uscita. Salite la rampa e trovate il teschio di salvataggio. Andate alla prossima rampa, girate a destra e salite con l'ascensore per aprire una stanza segreta prima di raccogliere il contenuto della cassa. Dentro ci sono una moneta, una Bomba e una Health Potion. Azionate l'interruttore prima di scendere con l'ascensore alla rampa. Seguitela a destra e salite con il prossimo ascensore. In cima vedete un'altalena e due imp che azionano le trappole di fuoco che vi bloccano l'uscita. Per ucciderli e aprire l'uscita, tirate le due leve sul pavimento e attivate altre trappole di fuoco. Uscite.

QUARTA GUGLIA

Trovate il teschio e salvate, poi aprite il cancello lì vicino. Fate attenzione alle sacerdotesse



guerriere che avanzano verso di voi. Evitate le asce correndo, ed esse si libereranno dei nemici per voi. Alla fine della stanza, aprite il cancello ed entrate in una grande stanza con dei crusher – non state in piedi sulle mattonelle chiare. Sconfiggete le donne serpente verdi. Cercate di attirarle dentro le presse o attivate un teletrasporto in un'alcova aperta per avanzare nella stanza più velocemente. Uccidetele e l'uscita si apre per rivelare un cancello chiuso. Quando lo avete aperto state pronti ad abbattere altre sacerdotesse guerriere. Andate a sinistra e prendete l'ascensore su fino alla piattaforma. Girate un po', uccidendo tutto ciò che vi blocca il cammino, finché non trovate l'interruttore; attivatelo. Tornate all'ascensore e scendete. Di sotto, entrate nella stanza con le colonne e uccidete le sacerdotesse guerriere che vi attaccano. Nella cassa in fondo trovate una Silver Sword. Sbloccate il pannello blu a sinistra dell'uscita e percorrete un corridoio buio. Più avanti trovate un interruttore; azionatelo per attivare un altro cancello nella stanza principale. Superate questo nuovo cancello e raccogliete le Health Potion, poi premete l'interruttore giallo per aprire l'uscita.

PRIMO LABIRINTO

Salvate la partita, poi entrate nella grande stanza. Questo livello è una corsa contro il tempo; quando sentirete il sesto rintocco, dei minotauri vengono liberati. Non dovete esplorare l'intero livello ma, se siete abbastanza coraggiosi, il premio sono magie e incantesimi. Scendete la rampa a sinistra ed evitate le palle di fuoco. Aprite la porta e prendete il tempo per evitare di nuovo le palle di fuoco, poi entrate nel passaggio. Aprite la prima porta a sinistra per trovare uno Warding Spell e due imp. Aprite il portcullis a destra e azionate la ruota. Alla fine del passaggio, aprite il cancello

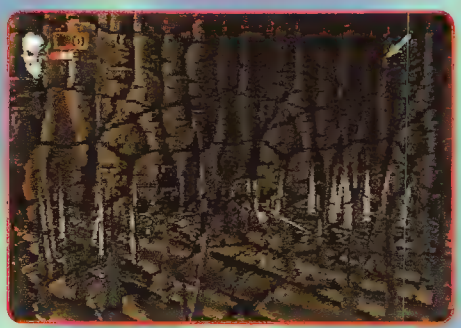
e prendete i due imp. Saccheggiate la cassa, tornate al punto di partenza e scendete la rampa dalla parte opposta, oltre le fiamme ora disattivate. Azionate l'interruttore per aprire la porta di una cella, poi uccidete il minotauro prima di attivare l'interruttore dentro la stessa. Questo apre la strada per il passaggio, rivelando un Rocket Launcher Shot. Trovate il prossimo interruttore per aprire la porta di una seconda cella contenente un altro minotauro; uccidetelo per prendere una Bomba. Passate attraverso l'arcata dalla parte opposta e scendete in una cava.
Liberatevi di un altro minotauro, prima di aprire la cassa per raccogliere una Health Potion. Poi azionate l'interruttore situato sulla colonna centrale per innalzare il pavimento della stanza principale. Azionate l'interruttore vicino a dove siete entrati per teletrasportarvi di nuovo su.
Tornate nella stanza principale, saltate sul pavimento innalzato per raggiungere la finestra a destra. Seguendo il passaggio a sinistra, raccogliete la Health Potion e state pronti a saltare, a causa del pavimento che crolla subito dopo l'arcata. Alla fine scalate il muro per raggiungere e attivare l'interruttore, poi tornate indietro per il pavimento crollato e saltate a sinistra per riprendere il Blunderbuss Shot, ma tenete d'occhio l'imp. Saltate il buco e camminate vicino al muro dall'altra parte per evitare le fiamme. Apritevi la strada attraverso gli imp dopo aver superato la porta. Quando questi sono morti e le porte sono aperte, entrate, uccidete più imp che potete e prendete l'ascensore di legno per raccogliere una Health Potion.
Il prossimo ascensore vi porta a tre Health Potion, ma di nuovo sono protette dagli imp. Tornate indietro e trovate il ponte di legno, poi saltate sull'ascensore di pietra e andate alla prossima sporgenza. Avanzate finché non trovate un interruttore giallo; azionatelo per ruotare la sporgenza superiore. Tornate all'ascensore e scendete, ma state attenti agli imp che vi lanciano dei coltelli da lontano. Attraversate il ponte di legno e salite col prossimo ascensore di pietra. In cima, aprite il muro chiaro a destra per rivelare un Martello da Guerra nascosto, ma state attenti al pavimento allentato sotto di voi.

Alla fine del passaggio emergete sulla sporgenza più in alto che è stata spostata. Ora avete bisogno di saltare sulla sporgenza e, dall'altra parte, azionare un interruttore per farla tornare indietro. Questo vi permette di raccogliere il Blunderbuss. Tornate indietro, oltre l'interruttore giallo e il muro mobile, all'ascensore di legno e scendete. Tornate indietro oltre il ponte di legno e seguitelo a sinistra dietro l'angolo, ma ignorate l'interruttore sul muro. Scendete lungo il passaggio per prendere le munizioni del lanciafiamme; al termine c'è una serratura d'oro. Superate la porta a sinistra e pre-

mete il muro scuro alla vostra destra per attivare il muro di sopra. Scendete e azionate un altro interruttore giallo, poi andate giù e attraverso le porte grigie. Premete il prossimo interruttore giallo per aprire il muro e far scorrere una piattaforma fino alla stanza principale. Tornate al ponte di legno e saltate sulla sporgenza a sinistra, poi raccogliete la chiave d'oro nell'alcova. Ora tornate alla serratura d'oro, affrontando i minotauri da dietro il muro scorrevole. Aprite la serratura e andatevene.

SECONDO LABIRINTO

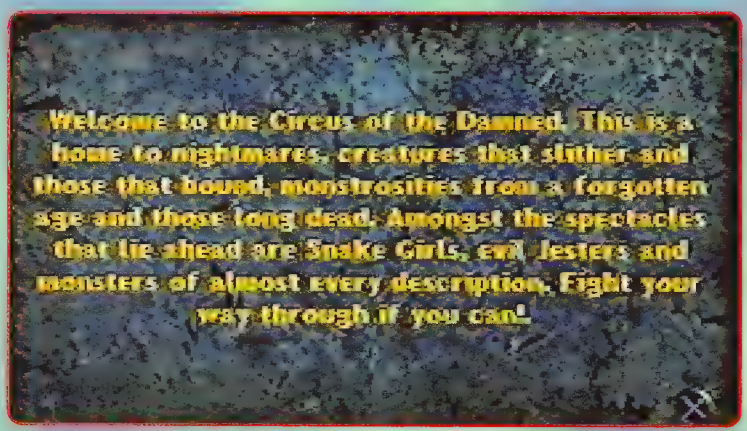
Uccidete l'imp e salvate. Aprite la cassa e raccogliete un Blunderbuss Shot e una Health Potion, poi superate la porta a sinistra e fate un



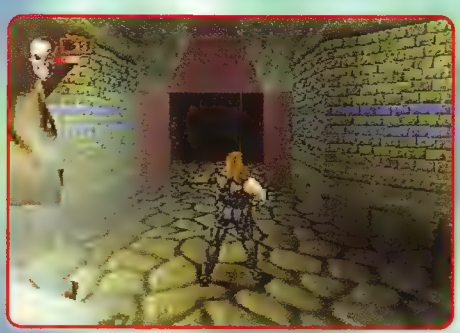
giro completo per uccidere gli imp che lanciano i coltelli. Azionate l'interruttore della stanza di destra per aprire quella di sinistra. Uccidete gli imp, poi azionate l'interruttore d'oro per sollevare la porta di mezzo di fuori. Attraversatela, prendete la chiave d'oro e aprite la porta d'oro per raccogliere le Health Potion e la Silver Sword. Aprite la porta e uccidete il minotauro, poi aprite la porta seguente, evitando il pavimento allentato. Andate a destra e dentro il passaggio per raccogliere un'altra Health Potion prima di saltare e attivare l'interruttore. Saltate il pavimento pericolante e azionate il prossimo interruttore, giratevi e prendete la moneta prima di liberarvi dell'imp e di azionare un altro interruttore.
Entrando nella prossima grande stanza, saltate sulle piattaforme mobili per raggiungere la sporgenza sul lato lontano. In questo modo potete evitare i missili che vi vengono lanciati se cercate di attraversare il ponte. Uccidete il minotauro e andate a destra per uccidere gli imp che escono dai pannelli mobili. Entrate nelle alcove per raccogliere alcuni utili bonus, poi saltate alla fine del passaggio per azionare un interruttore. Tornate indietro oltre l'entrata e prendete il passaggio alla vostra sinistra e aprite la cassa a sinistra per ottenere dei Blunderbuss Shot e una bomba. Tornate giù dal passaggio e poi a sinistra e saltate per azionare un interruttore per attivare il pavimento che crolla lì vicino. Correte dall'altra parte e verso il bordo del buco per raggiungere una piattaforma con delle Health Potion. Scendete dalla piattaforma ed entrate nella porta per uccidere gli imp, poi trovate l'interruttore e attivatelo per aprire una saracinesca che vi blocca la strada per un teletrasporto.
Raccogliete quello che potete prima di teletrasportarvi di nuovo di sopra, all'entrata della stanza del ponte, poi saltate di nuovo sul pavimento pericolante e ritornate alla posizione di partenza del livello. Salvate nuovamente.
Tornate alla stanza del ponte e saltate sulle piattaforme mobili a sinistra per raggiungere la sporgenza e attivare l'interruttore. Entrate e procedete lungo il nuovo passaggio, finché non arrivate ad un ascensore di legno. Questo vi porta a un teletrasporto. Aprite il muro mobile e fate un passo indietro per evitare le punte che si alzano. Andate a sinistra e aprite un altro muro mobile per trovare una stanza del tesoro. Dentro c'è una Warding Spell – usatela per uccidere lo zombie che appare sulla porta. Nelle altre casse ci sono una chiave d'argento e corone. Uscite e procedete giù lungo il passaggio, girate a sinistra sul ponte. A metà, quattro droidi appariranno negli angoli della stanza. Giratevi e sparate ai due alle vostre spalle, poi saltate sulle sporgenze per raccogliere le Health Potion prima di azionare gli interruttori. Questi fanno scendere due piattaforme dal soffitto. Tornate indietro al ponte e saltate sulla piattaforma a sinistra; sparate al droide. Aprite la saracinesca e usate la chiave rossa con una cassa segreta che contiene power-up e armi. Andatevene e proseguite lungo il passaggio fino in una stanza con una cassa. Aprite il muro a destra ed entrate per prendere munizioni per il lanciafiamme e attivare un interruttore.
Tornate al ponte e sopra la piattaforma dalla parte opposta, sparando ai restanti droidi prima di attraversare la saracinesca. Mentre seguite il passaggio, uccidete gli zombie che sorgono alle vostre spalle. Entrate nella porta a destra per azionare un interruttore, aprendo un'altra porta. Entrate per raccogliere le munizioni del lanciafiamme e azionare un interruttore. Tornate al ponte e andatevene attraverso la porta che era bloccata dalle fiamme. Uccidete lo zombie che appare dal muro mobile di sinistra. Aprite la saracinesca e fatevi dare un passaggio dall'ascensore fino al prossimo livello.

PRIMO CIRCO

Azionate l'interruttore a destra per aprire la porta di sinistra ed entrateci. Dentro, raccogliete la Venom Sword e salvate. Giratevi e uccidete le due Hydra, poi tornate alla stanza principale e attraversate le porte a sinistra per



alcune Fireball e Health Potion. Procedete oltre le porte principali in fondo ed uscite sopra le tende del circo. Dirigetevi nella porta di fronte e spostatevi a sinistra per evitare le punte. Attivate l'interruttore e prendete le Health Potion prima di usare il teletrasporto che vi porterà indietro sul vostro cammino.
Tornate al teschio e salvate, poi aprite la saracinesca e liberatevi del buffone. Entrate nella saracinesca successiva e recuperate alcuni Firefly Spell ed Health Potion prima di teletrasportarvi indietro sul cammino. Avanzate, superate la porta aperta e continuate lungo il passaggio uccidendo i buffoni. Aprite la prossima porta e uccidete le Hydra prima di raccogliere la Venom Sword, poi entrate nella prossima porta e uccidete un'altra Hydra. Ora giratevi a destra e avanzate per uccidere un'altra



Hydra, quindi giratevi a sinistra ed entrate nel passaggio per trovarne altre due. Continuate lungo il passaggio e girate a sinistra quando la porta si apre. Il pavimento nella prossima stanza è uno di quelli pericolanti, quindi dirigetevi alla porta di fronte. Superatela evitando i War Pig. Continuate a camminare oltre la porta e lungo i corridoi finché non raggiungete una porta che non si apre. Giratevi e saltate la cava. Aprite la scatola col pupazzo che salta fuori per prendere una chiave rossa e alcune Starspell. Continuate a tornare indietro fino al teschio – salvate di nuovo.
Andate al percorso sopra il circo e aprite la porta in fondo. Uccidete i buffoni e i clown. Non aprite la scatola perché è un trabocchetto. Quando aprite la prossima porta, usate il Firefly per illuminare il passaggio e colpire i buffoni. Aprite la scatola a sinistra per raccogliere dei bonus e seguite il passaggio attraverso la parte di mattoni fino alla biforcazione, poi girate a destra per trovare delle Health Potion. Ora prendete la strada a sinistra al bivio e uccidete l'Hydra, poi aprite la porta finale per uscire dal livello.

SECONDO CIRCO

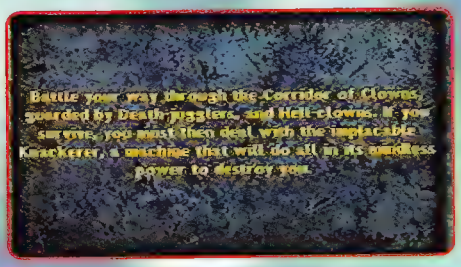
Scendete con l'ascensore e andate oltre la saracinesca. Seguite il passaggio e girate a destra al suo termine. Seguite la strada fino alla fine poi azionate l'interruttore per aprire la saracinesca, spostandovi da una parte per evitare il macellatore e colpite l'interruttore che si trova nella stanza. Questo sblocca un cancello, quindi poi procedete dentro e prendete le monete. Tornate dove si trova l'affettatore. Continuate dietro di esso e girate a destra per la saracinesca. Quando il macellatore va a sinistra, dirigetevi alla stanza con le casse. Aprite quella a destra per un antidoto, dei Blunderbuss Shot e alcune Health Potion prima di seguire il mostro di nuovo finché non arrivate all'alcova a sinistra che contiene un interruttore. Azionatelo quando il macellatore è passato, poi correte attraverso la saracinesca che si è alzata, prima che si abbassi di nuovo. Tornate al corridoio di prima, girate a destra e uccidete i due clown. Quando sono morti, continuate lungo il percorso fino ad una porta. Entrate nella porta ed uccidete i clown, poi dirigetevi al muro aperto. Aspettate finché il macellatore va nel passaggio a sinistra, poi azionate l'interruttore per intrappolarlo. Tornate a destra e girate la ruota in fondo, poi andate indietro lungo il passaggio e girate a

destra quando la saracinesca si apre. Andate sempre dritti attraverso i muri mobili per una scatola a sorpresa contenente Health Potion e

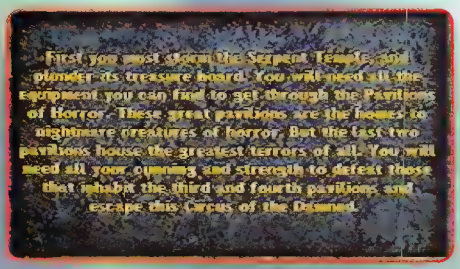
Fireball, poi giratevi e andate a destra attraverso la saracinesca ed entrate nel prossimo muro mobile per trovare un'altra cassa segreta piena di bonus.
Giratevi e procedete lungo il corridoio, uccidendo i clown. Alla fine, aprite la porta e continuate lungo il percorso attraverso il cancello, finché non arrivate a un'altra porta. Apritela ed entrate per trovare altre due porte. Quella a sinistra ha una serratura dorata, quindi prendete la porta a destra e uccidete i due clown. Attraverso la prossima porta, fate un passo di lato per evitare una Lightning Bolt sparata dalla sacerdotessa, poi usate le vostre Fireball per ucciderla; non provate un combattimento corpo a corpo o potreste essere avvelenati. Raccogliete l'Arc of Power, l'Health Potion e la chiave d'oro, uccidete la seconda sacerdotessa con le Fireball e prendete la Health Potion. Attivate l'interruttore per sollevare le tende e scoprire una cassa che contiene delle Fireball. Azionate le leve di nuovo per alzare le tende di fuori e rivelare due casse segrete. Quando avete raccolto tutto, tornate alla porta con la serratura d'oro e usate la chiave. Seguite la strada ed uccidete i clown che vi bloccano il passaggio, poi andate a destra e uscite.

TERZO CIRCO

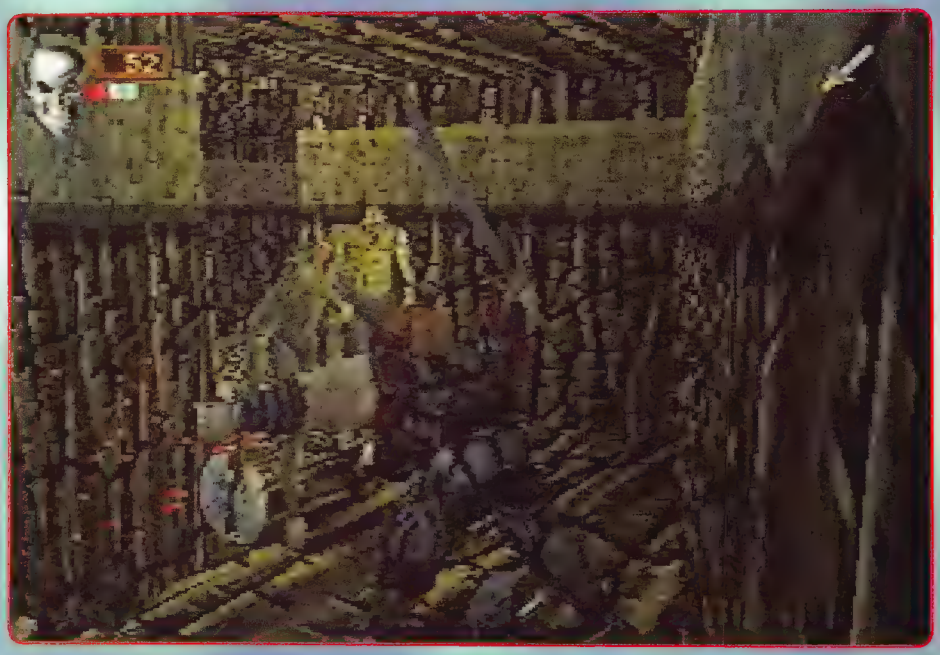
All'incrocio con il teschio, giratevi a destra e superate la porta. Uccidete le due Hydra e aprite il cancello grigio in fondo. Continuate lungo il passaggio finché non raggiungete la fine e aprite il muro marrone sull'angolo per prende-



re la chiave rossa. Seguendo il percorso, saltate giù dalla sporgenza e prendete la Venom Sword, poi usatela per sconfiggere l'Hydra. attivate l'interruttore per aprire la saracinesca rivelando una cassa contenente Firefly Spell, Starspell e Health Potion. Da qui, aprite il cancello grigio a sinistra vicino alla vostra posizione di partenza per alcuni bonus nascosti, ma non aprite gli altri cancelli perché portano tutti

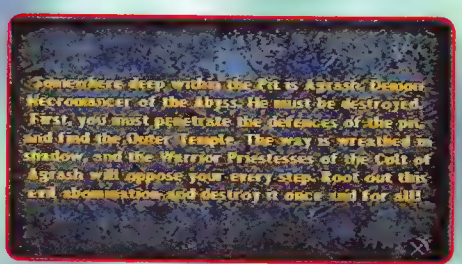


ad altre Hydra. Tornate al bivio con il teschio e dirigetevi all'ascensore vicino alla saracinesca. Salite, uccidete i lanciatori di asce prima di prendere il prossimo ascensore e poi gettarvi giù nel buco per prendere alcuni power-up, atterrando dietro alla saracinesca. Dirigetevi a sinistra dal teschio e



prendete l'ascensore. Scendete ed aprite la porta con la serratura rossa, poi aprite la cassa in fondo. Aprite il cancello di lato ed entrate nella prima delle quattro arene di battaglia. Uccidete i clown, andate lungo il passaggio ed il corridoio per scoprire una cassa con una Venom Sword e altri oggetti. Aprendo il prossimo cancello vi troverete nella prossima arena, che contiene un gruppo numeroso di Hydra, quindi usate l'arma appena recuperata. Andate oltre la prossima porta e seguite il percorso per trovare un'altra cassa. Aprite il prossimo cancello ed entrate nella terza arena, dove incontrate gli zombie lanciatori d'asce. Liberatevi di tutti loro per aprire un'altra porta, che vi guida ad altre Health Potion. Entrate nel prossimo cancello e andate nella quarta arena; usate i vostri War Pig e le bombe per distruggere il mostro gigante. Se le cose si fanno difficili, riparatevi dietro una delle poche colonne con le punte, prima di lanciare il vostro prossimo attacco. Quando il mostro è morto, il livello è finito.

Quando il passaggio va a sinistra, uccidete la sacerdotessa vicino alla porta ed entrate. Una volta all'interno uccidete la sacerdotessa e raccogliete le monete che ci sono all'altare. Avanzate attraverso il cancello, uccidete le sacerdotesse e raccogliete gli oggetti dall'alcova. Tornate indietro attraverso il cancello ed entrate nella cappella attraverso un altro can-

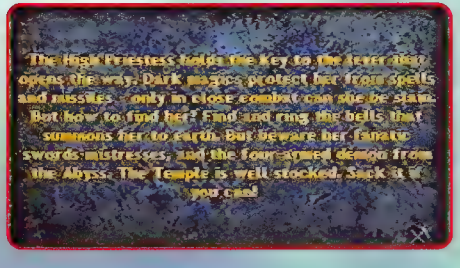


PRIMA CAVA

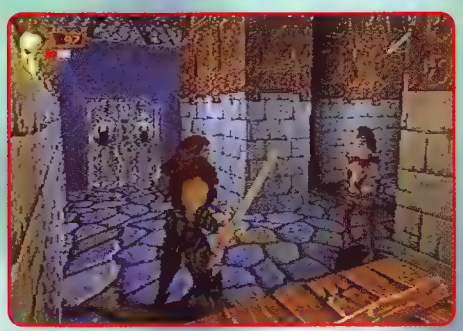
Uccidete le sacerdotesse e raccogliete gli oggetti dai lati della stanza. Aprite il muro in una delle alcove buie per trovare un nascondiglio, poi superate il cancello e prendete un passaggio qualsiasi che porti alla stessa grande camera. Distruggete le sacerdotesse e raccogliete le Fireball e le Health Potion che si lasciano dietro. Attivate la parte davanti dell'altare per far scendere un ascensore. Salite all'area segreta che contiene l'Ankh of Vitality. Tornate giù ed andatevene attraverso il cancello, poi girate a sinistra ed aprite il muro per trovare il Blunderbuss e munizioni. Sparate alle barriere per creare un buco nel muro e rivelare un interruttore. Azionate l'interruttore per sollevare il muro ed avere la possibilità di salvare il gioco.

cello. Dirigetevi all'ascensore di pietra, uccidendo tutti sul vostro cammino, e prendete tutti gli oggetti che sono sparsi sul lato sinistro e il Martello da Guerra posto dietro la colonna. Rinforzatevi perché siete attaccati da sacerdotesse e da un demone con quattro braccia. Raccogliete il lanciafiamme e attivate l'interruttore giallo per azionare l'ascensore di legno ed uscire dal livello.

SECONDA CAVA



Avvicinatevi al cancello dalla chiave dorata e il cancello di destra si aprirà portando a un ascensore. Scendete e continuate girando a destra finché arriverete in una stanza con alcune sacerdotesse. Uccidetele e raccogliete gli oggetti, quindi superate l'alcova ad arco e aprite il muro, arrivando a una ruota. Girate la ruota per spegnere la trappola fiammeggiante vicino all'ascensore di pietra e liberatevi delle sacerdotesse. Girate l'angolo e andate vicino

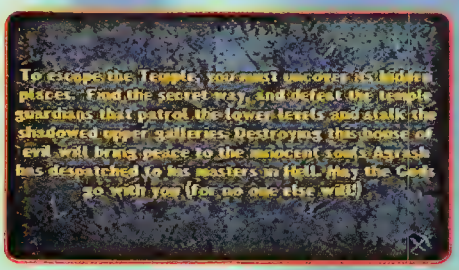


all'ascensore di pietra e azionate la leva per sollevare il cancello vicino. Uscite dalla stanza e tornate ad uccidere le sacerdotesse. Prendete la Health Potion e il Blunderbuss dalla cassa, poi aprite i muri a sinistra e a destra della cassa per raccogliere altri oggetti. Saltate sulla sporgenza e distruggete il mostro a quattro braccia, poi suonate la campana sulla destra prima di azionare l'interruttore a sinistra.
Tornate alla partenza ed aprite il cancello opposto, seguite il corridoio sulla destra. Una sacerdotessa apparirà dalla parete scorrevole sull'angolo; eliminatela ed aprite il successivo angolo di parete per rivelare un interruttore. Attivatelo prima di continuare giù dalla rampa e di scalare la sporgenza sulla sinistra per prendere le monete. Aprite il cancello e uccidete la sacerdotessa, poi aprite il muro a destra ed azionate la leva. Nell'angolo più lontano trovate alcuni oggetti extra – aprite il muro lì per scoprire un oggetto segreto.
Uscite dalla stanza dopo aver ucciso la sacerdotessa, girate a sinistra e andate verso il cancello aperto. Aprite la porta alla vostra destra per trovare una moneta e una cassa, poi scalate la sporgenza e salvate la vostra posizione di gioco. Una volta fatto questo, andate attraverso il cancello sollevato e aprite la porta di fronte alla saracinesca, uccidete la sacerdotessa e poi raccogliete la Razorspell e una moneta. Aprite il cancello, uccidete la seconda sacerdotessa e prendete la Health Potion dall'alcova. Entrate nel passaggio a destra ed aprite il prossimo muro a sinistra dell'entrata, raccogliete la Silver Word. Ora attivate l'interruttore grigio dietro l'angolo per aprire il portcullis d'argento. Andate all'entrata e uccidete le guardie scheletro, poi avanzate e suonate la campana per evocare l'alta sacerdotessa da qualche altra parte nel livello. Andate avanti ed uscite

dalla prima campana. Scendete e cercate l'alta sacerdotessa che avete evocato. Quando la affrontate, usate il vostro Anti-Magic Charm – raccogliete la chiave rossa che lascia e aprite la corrispondente saracinesca. Ora tornate alle rampe e saltate sulla piattaforma e poi sulla nuova piattaforma bianca, azionate poi l'interruttore per saltare su un'altra nuova piattaforma. Saltate sulla piattaforma mobile, andate a destra e aprite il muro per rivelare una stanza che contiene corone e casse. Usate la piattaforma mobile per arrivare dall'altra parte e aprire la porta dietro alla partenza, azionando un interruttore.
Saltate sulla prossima sporgenza e saltate sul save point rosso, raccogliendo la Health Potion e il Blunderbuss Shot, poi aprite i muri a destra per attivare un altro interruttore. Tornate sulle piattaforme e girate la ruota per disattivare le trappole fiammeggianti. Azionate la leva gialla per aprire la saracinesca e prendete la chiave d'oro prima di aprire la cassa per ottenere altri oggetti. Procedete fino alla saracinesca dorata e apritela con la chiave, per andarvene tramite l'ascensore.

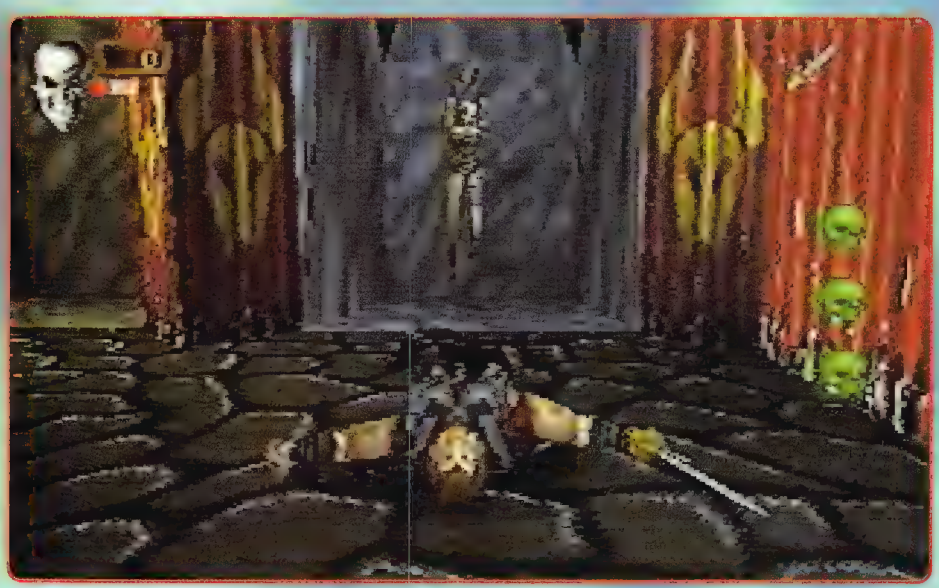
TERZA CAVA

Cercate nelle alcove per raccogliere alcuni oggetti, quindi uccidete il demone per aprire la tenda e trovare un teschio. Entrate in una grande stanza e distruggete le sacerdotesse. Raccogliete le Health Potion e l'antidoto, prima di salire su un blocco di pietra nell'angolo a



destra; premete il quadrato per farlo salire, poi saltate su un altro blocco per raccogliere alcuni altri oggetti. Dall'entrata della stanza, andate lungo il corridoio ed entrate nel muro di fronte, per azionare un interruttore che disattiva una trappola. Dalla cassa raccogliete la spada e le Health Potion e quindi salite le scale e percorrete il corridoio di fronte a voi. Aprite un altro muro per disattivare un'altra trappola ed arrampicatevi sulla lastra di pietra rossa per colpire un interruttore che sblocca una porta al piano di sopra. Tornate al passaggio, superate la porta sulla destra e uccidete i lanciatori di asce. Prendete gli oggetti prima che altre creature appaiano e vi attacchino. Salite con l'ascensore nell'angolo e usate un interruttore per aprire il passaggio in fondo. Per trovare altri segreti, salite sul blocco più chiaro vicino alla posizione dell'ascensore e premete il Quadrato per cadere nella zona. Andate alla fine del passaggio e uccidete i lanciatori di asce alla vostra sinistra, poi andate a destra lungo il corridoio, oltre la trappola con le lance, per prendere degli antidoti. Attivate l'interruttore. Tornate all'incrocio e dirigetevi a sinistra, uccidendo la sacerdotessa. Continuate dritti, uccidete una seconda sacerdotessa ed aprite la parete sulla destra per salvare il gioco. Quando raccogliete la spada state attenti alla trappola. Procedete lungo i corridoi per uccidere alcuni scheletri. Cercando di raggiungere la parete sulla sinistra libererete un'alta sacerdotessa sulla destra; dovete ucciderla per aprire la parete a sinistra, quindi usate l'interruttore che si trova là per attivare un ascensore in fondo al passaggio.

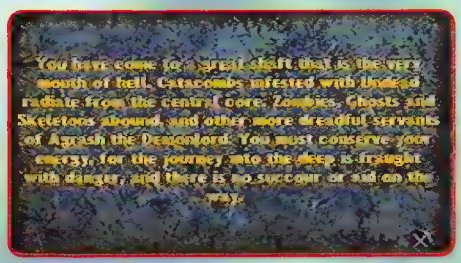
Tornate indietro e salite alla sezione soprastante. Quando raggiungete la cima, raccogliete l'antidoto dietro l'angolo, quindi ripercorrete il passaggio a sinistra finché raggiungete la stanza con il pentagramma. Raccogliete la Health Potion e ritornate all'ascensore, saltate oltre il baratro all'alcova e aprite la parete a sinistra per uccidere l'alta sacerdotessa e salvare il gioco. Arrampicatevi sul muro sul retro dell'alcova per prendere una chiave rossa, quindi sbloccate la parete dietro di essa per scoprire alcuni antidoti. Risaltate indietro e poi all'altra alcova sulla sinistra. prendete la spada e la chiave rossa, quindi usatela per aprire il cancello rosso e trovare due corridoi adiacenti. Percorrete prima il passaggio di destra evitando le piastrelle che liberano scheletri guerrieri. In fondo, arrampicatevi sulla sinistra per scoprire un antidoto. Saltate oltre il baratro sull'altro lato e sconfiggete le due alte sacerdotesse. Andate oltre l'angolo e saltate fino all'alcova per azionare l'interruttore. Così facendo si abbasserà una piattaforma dal soffitto. Saltatevi sopra e abbassatela fino ad alcune pareti adiacenti. Uccidete altre due alte sacerdotesse e poi uscite dal livello, scendendo con il nuovo ascensore.



QUARTA CAVA

Fate attenzione ad evitare le rocce cedevoli sulla sporgenza laterale, o morirete precipitando. Procedete invece oltre il cancello per sconfiggere gli scheletri e raccogliere la Silver Sword. Aprite la cassa prima di uccidere altri

scheletri. Raccogliete un Blunderbuss dalle alcove sul lato opposto della stanza. Procedete lungo il corridoio ma mantenetevi vicini alla parete, per scendere alla prossima sezione e uccidere gli zombie, prima di aprire una cassa. Tentate di evitare la trappola lì vicino. Scoprirete anche un interruttore che deve essere usato, prima di risalire lungo il corridoio a sinistra per attivare un'altra leva che apre una saracinesca, liberando alcuni scheletri e fantasmi. Uccideteli tutti e vi guadagnerete una Silver Sword e una chiave rossa, poi superate la saracinesca per raccogliere una Health Potion e azionare un interruttore grigio. Se lo fate di nuovo attiverete un teletrasporto e quindi usatelo per tornare alla cima.

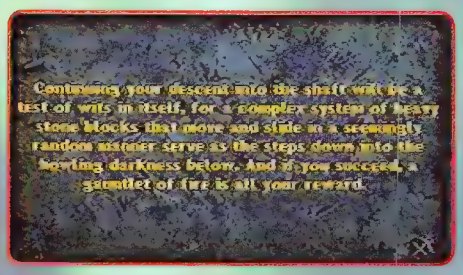


Disattivate la trappola a rocce mobili con la chiave rossa e sconfiggete gli scheletri. Correte oltre la trappola per entrare in contatto con altri scheletri, sulla scala che scende verso l'arco dorato. Girate l'angolo a sinistra appena entrati nel corridoio e aprite la cassa per raccogliere alcune Strength e un Martello da Guerra, poi azionate l'interruttore accanto al murale sulla parete per liberare due ragni giganti. Uccideteli e superate la porta di legno per prendere altri oggetti, tra cui una chiave dorata. Scendete con l'ascensore e poi risalite ancora e saltate oltre la sporgenza, sconfiggete i lanciatori di asce e poi avanzate fino al teletrasporto per tornare indietro, al corridoio vicino alla vostra posizione di partenza. Da qui avanzate e scendete sulla sporgenza. Uccidete il lanciatore d'asce e aprite la parete. Girate l'angolo e scendete con l'ascensore, combattete con alcuni altri lanciatori di asce ed entrate attraverso la caverna. Saltate sulla sporgenza a sinistra e attivate l'interruttore, per sbloccare una saracinesca e un ascensore dall'interno della caverna. Continuate lungo il corridoio fino alla sporgenza e liberatevi degli scheletri prima di aprire la saracinesca e uscire sulla destra. Abbassate la leva gialla per muovere una piattaforma; tutti gli altri interruttori sono trappole: non toccateli. Tornati fuori, salite sulla piattaforma dal lato opposto e aprite il muro sulla sinistra del teschio per trovare delle Health Potion e antidoti. Sulla sporgenza, saltate giù a sinistra e sconfiggete gli scheletri nel corridoio, poi aprite una porta. Attraversate la saracinesca d'argento e raccogliete Health Potion, poi superate la porta e distruggete il ragno per prendere un antidoto. Procedete oltre l'angolo ed entrate attraverso la saracinesca per raccogliere la Silver Sword, prima di azionare un interruttore che apre un'altra saracinesca. Adesso entrate, raccogliete la chiave d'argento e uccidete il ragno, poi procedete attraverso la saracinesca d'argento e indietro attraverso la porta di sinistra, per prendere delle Health Potion dall'angolo di sinistra della stanza prima di aprire le porte di argento bloccate nell'angolo opposto. Entrate e raccogliete la spada, quindi usatela contro i fantasmi. Avanzate girando a sinistra e azionate la leva vicino alla porta. Tornate dalla strada da cui siete arrivati, sconfiggendo i lanciatori di asce, fino a raggiungere la sporgenza. Scendete a sinistra con l'ascensore di pietra per completare un altro livello.

QUINTA CAVA

Dall'ascensore, saltate giù sulla sporgenza a destra e superate la porta nascosta a sinistra per evitare i fulmini. Tornate indietro e attivate la porta, poi saltate un po' indietro per evitare altri fulmini. Entrate e azionate l'interruttore per aprire un cancello, superatelo e mantenetevi stretti alla parete per evitare le lance. Aprite la cassa sulla destra per raccogliere

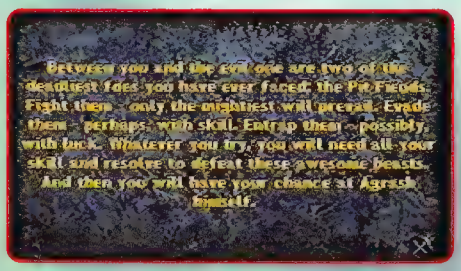
alcune monete e una Fireball, poi attivate un altro interruttore. Tornate indietro lungo il corridoio, ma fate attenzione alle palle di fuoco che vengono sparate. Superate il cancello appena aperto ed evitate altre palle di fuoco. Nella cassa troverete altre Health Potion. Alla



fine del corridoio, tirate l'interruttore per aprire la parete di fronte e poi azionatene un altro per sbloccare l'ultimo cancello. Superatelo e aprite il muro alla fine, poi abbassate la leva per aprire un'area esterna. Uscite e calatevi dalla sporgenza nella nuova sezione sulla destra, uccidete lo scheletro e raccogliete l'antidoto dall'alcova a sinistra, quindi superate gli archi dietro di voi per uccidere gli scheletri. Raccogliete la Health Potion dalle alcove dietro di voi e aprite il muro sulla sinistra per raccogliere un Rocket Launcher, quindi sparite attraverso la porta a destra. Aprite il muro nell'alcova centrale a sinistra e azionate la leva per aprire la saracinesca a destra, sconfiggete gli scheletri e il ragno prima di svoltare a destra e risalire la rampa fino alla sporgenza. Prima di saltare sulla piattaforma davanti a voi, sparate allo scheletro e poi prendete la chiave d'argento.
Tornate sulla sporgenza e scendete su un'altra sporgenza a destra. Attivate l'interruttore in fondo per primo, poi quello più vicino, poi saltate sull'ascensore e usatelo per raggiungere la sporgenza in fondo a sinistra. Svoltate, scendete gli scalini fino a un corridoio e salvate al teschio rosso. Prendete gli oggetti e usate l'interruttore per teletrasportarvi. Ora aprite la cassa a destra per raccogliere altri oggetti prima di azionare ancora un altro interruttore. Andatevene attraverso la porta verso la sporgenza ed entrate nella saracinesca – uccidete gli scheletri. Svuotate la cassa ed entrate attraverso l'ultimo arco sulla sporgenza e correte oltre le trappole fiammeggianti. Scendete a destra e aprite il canale in fondo per scoprire un area segreta, poi salite sul teletrasporto per tornare alla cima. Ora correte ancora oltre le fiamme e oltre l'angolo, ma non scendete nel passaggio sull'ascensore; invece girate a destra e saltate oltre il blocco di arenaria. Aprite la parete per scoprire un'altra area segreta; raccogliete gli oggetti e tornate all'ascensore per concludere il livello.

SESTA CAVA

Abbandonando l'ascensore, vi troverete su una serie di sporgenze sopra una caverna. Questa contiene due mostri delle caverne, ma prima di saltare giù raccogliete gli oggetti sulla sporgenza superiore. Alla biforcazione, procedete diritti e girate nel corridoio fino ad una cassa contenente Strength e Health Potion, poi tornate alla biforcazione e andate a sinistra alla

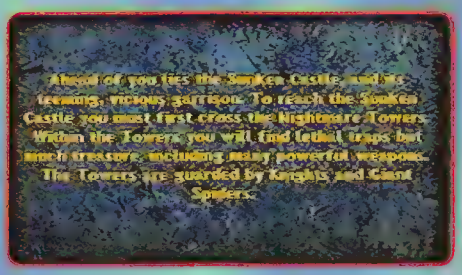


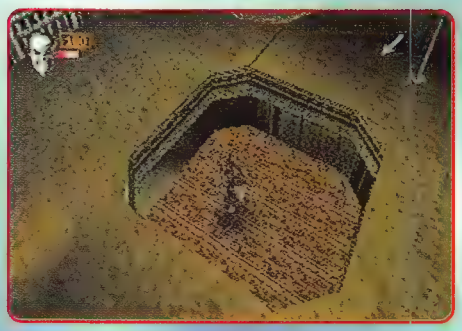
parete scorrevole.
Ora girate a destra e correte oltre un'altra parete scorrevole per trovare alcuni Anti-Magic Charms, ma evitate di essere spinti fuori da un'altra parete scorrevole se procedete troppo oltre. Tornate all'angolo e girate a destra. Superate di corsa una parete mobile e, nel frattempo, raccogliete Speed e procedete lungo il corridoio finché arrivate ad un interruttore. Azionatelo per aprire un altro muro, poi tornate indietro al muro scorrevole e attraverso gli incroci finché non arrivate a un muro aperto.
Quando svoltate giungete ad una sporgenza isolata; saltate ad un incrocio di fronte e saltate a sinistra verso un altro passaggio per raccogliere una corona e attivare un interruttore in fondo.
Ritornate alla sporgenza e procedete oltre la biforcazione, nel corridoio di fronte e seguitelo per prendere un Bomb Shot e altri oggetti.
Tornati agli incroci, girate a destra dentro una stanza con una cassa. Svuotatela, facendo attenzione alle trappole di palle di fuoco.
Scendete con l'ascensore e incontrate il primo mostro. Il miglior modo per ucciderlo è correre attraverso l'arco a destra, seguire il corridoio ed azionare l'interruttore per far cadere la creatura che vi insegue nelle trappole di fuoco. Dopo, attraversate il passaggio aperto in fondo, raccogliete le Health Potion e salvate. Tornate all'ascensore e aprite il muro a destra per scoprire un'area segreta che contiene una

Red Sword e un Arc of Power. Ora tornate alla camera principale e ripetete la stessa procedura per uccidere il secondo mostro. Quando l'ascensore si solleva, raccogliete la chiave rossa. Con i due mostri morti, esplorate tutti i corridoi, le alcove e le stanze segrete che incontrate per raccogliere oggetti extra. Aprite la saracinesca rossa, prendete la Health Potion e procedete su per le rampe. Uccidete il demone dalle quattro braccia ed azionate l'interruttore di fronte alla saracinesca per aprirla. Entrate, salite con l'ascensore e preparatevi ai combattimenti. Uccidete il demone dalle quattro braccia, poi fate attenzione all'Agrash che lancia Palle di fuoco e fiammate. Salite sulle sporgenze per aprire i muri e raccogliere alcuni oggetti. Usate la Red Word per uccidere Agrash e gli ascensori di pietra per inseguirlo quando usa i teletrasporti. Quando cade avete finito il livello.

PRIMO CAMPANILE

Scendete nell'ascensore ed azionate l'interruttore sulla parete bianca. L'altro interruttore è una trappola fiammeggiante. Tornate su con l'ascensore e attraversate il ponte levatoio, prima che ridiscenda. Sconfiggete i cavalieri e scendete con l'ascensore. In fondo muovetevi velocemente per aprire le due casse e tornate sull'ascensore prima che le trappole fiammeggianti siano attivate. Tornate in cima, entrate nella successiva saracinesca e andate verso il ponte per incontrare due cavalieri. Quando li avete uccisi, la saracinesca si apre. Entrate, liberatevi dei cavalieri ed aprite la cassa prima di attraversare il cancello a sinistra, passando su un altro ponte e sconfiggendo un altro cavaliere per accedere a una nuova stanza.

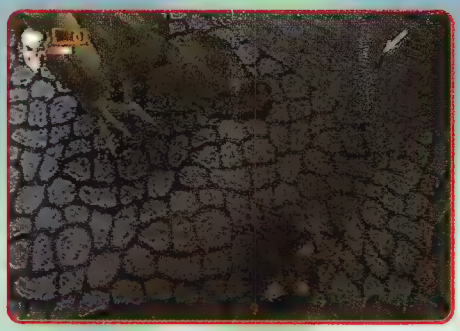


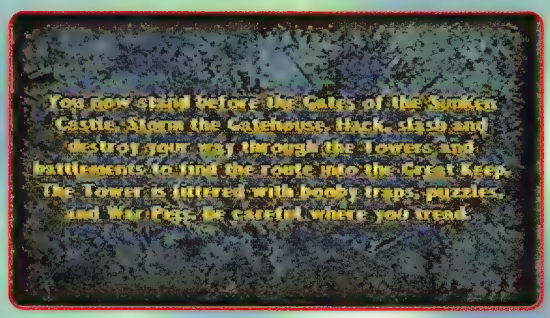


Eliminate i cavalieri e aprite il cancello nell'angolo a destra per uccidere altri guerrieri, poi spingete il blocco nell'angolo per accedere ad un teletrasporto che vi conduce in una zona segreta con una Venom Sword. Scendete con l'ascensore e salvate, poi attraversate il cancello verso la prossima stanza ed abbattete altri cavalieri, prima di azionare una leva per sbloccare una saracinesca.
Uscite e dirigetevi all'esterno, curvate a destra, uccidete i ragni ed entrate nel cancello dorato per prendere la chiave d'argento. Tornate alla stanza precedente ed entrate nel pozzo delle quattro saracinesche, salite e prendete la chiave rossa. Tornate oltre il ponte e aprite la saracinesca a destra della cassa, poi combattete un cavaliere per aprire il cancello rosso e teletrasportarvi fuori dal livello.

SECONDO CAMPANILE

Andate a destra verso la caverna ed azionate l'interruttore dorato per attivare un ascensore, poi saltateci sopra e salite per prendere una Warding Spell. Tornate giù, andate verso il passaggio ed aprite il muro di fondo per scoprire una zona segreta. Tornate oltre la caverna e svoltate sul sentiero con il mostro che vi insegue. Il sentiero crolla, trascinando con sé il mostro.
Aprite le porte del torrione e uccidete i cavalieri. Appena vi avvicinate a un interruttore rosso, sarete attaccati da un cavaliere dello stesso colore. Attivate l'interruttore per aprire le porte, poi uscite nel cortile. Andate a sinistra, evitando i War Pig che vi vengono lanciati dall'alto, e poi raccoglieteli dietro le mura aperte. Non cercate di aprire i cancelli grigi per raggiungere l'Ankh of Vitality – precipitereste, morendo. Svoltate a destra ed aprite il muro per trovare un corridoio con una saracinesca rossa. Evitate le trappole con i fulmini e raccogliete gli oggetti dalla cassa, poi dirigetevi verso il cancello rosso e uccidete i cavalieri evitando la fossa nel centro.
Raccogliete gli oggetti dalle casse e salite con l'ascensore a quadretti e uccidete altri cavalieri. Aprendo le casse troverete altri oggetti incluso un Martello da Guerra. Aprite il cancello per uscire sui bastioni. Seguite i bastioni evitando di cadere ed attraversate alcuni cancelli uccidendo i cavalieri. Quando raggiungete la saracinesca, entrateci. Siete in una stanza con una piattaforma ruotante al centro. Saliteci quando arriva nella posizione orizzontale e saltate sulla sporgenza per attivare un interruttore. Non aspettate che la sporgenza crolli; saltate su un'altra, usando la piattaforma per raggiungerla e azionate un altro interruttore. Ora fate un salto sfruttando la piattaforma verso un'altra sporgenza e svoltate a destra in un corridoio, raggiungendo l'uscita tramite un ascensore rosso.





PER IL TUO GRANDE GIOCO DI GUIDA,

IL VOLANTE PIÙ VENDUTO IN EUROPA,

OGGI AD UN PREZZO ECCEZZIONALE!

LIRE

119.000

IVA COMPRESA

GAMESTER

La linea completa di accessori per PlayStation

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FINAL FANTASY 7

Lista degli Extra

A cura di Davide Pessach e TMB

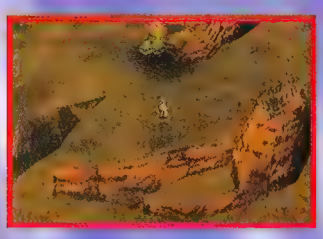
Oltre all'epico viaggio, Final Fantasy 7 vi offre altre aree minori da esplorare e compiti da portare a termine. Sebbene non sia necessario completare questi extra, essi vi aiuteranno a migliorare i vostri attributi e vi daranno una mano nello scontro finale con Sephiroth.

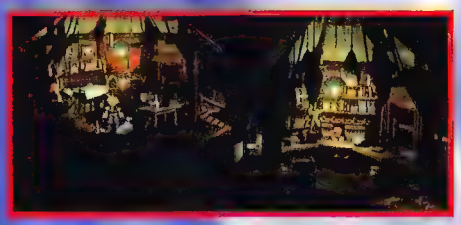
LA CHIAVE PER LA CITTA'

Una volta sul disco 3, sarà possibile tornare a Midgar senza usare il paracadute. Se visitate il cancello numero sette più tardi nel gioco, troverete una guardia fuori che vi dirà di aver perso la chiave nei pressi di uno scavo. Una volta parlato con lui, dirigetevi allo scavo al Bone Village e dite al caposquadra che state cercando un "Normal Treasure", a questo punto posizionate gli addetti sulla parte superiore dello scavo e quindi date ordine di detonare. Alla fine gli scavatori guarderanno tutti in una direzione: quello è il punto esatto in cui dovrete cercare la chiave. In mattinata dovreste trovare la chiave per il settore cinque nel forziere, ma se così non fosse riprovate.

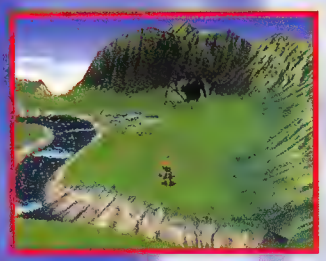
LA STANZA SUL RETRO

Quando il vostro gruppo arriva al Cosmo Canyon per la prima volta, ci sarà una parte che risulterà recintata. Se ritornate al Cosmo Canyon più tardi ed entrate nel negozio, la corda della recinzione sarà stata rimossa e potrete accedere alla stanza sul retro e raccogliere l'Elixir, la Magic Source e il Full Cure Materia.





IL VECCHIO CHE DORME



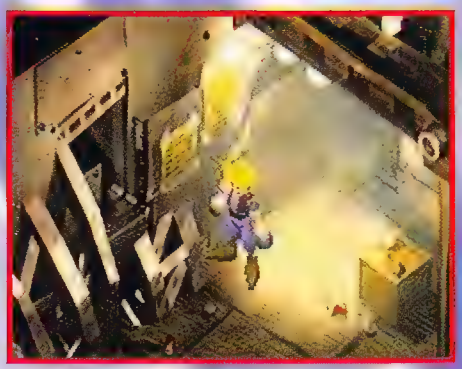
C'è una cava, subito a Est del Junon Harbour, che può essere raggiunta solo usando l'Highwind o con l'aiuto di un Blue Chocobo o di un Gold Chocobo. Dentro la cava c'è un vecchio che dorme: parlategli per sapere quante volte avete combattuto. Se gli ultimi due numeri di questa cifra risulteranno uguali, riceverete un regalo.

I MANIFESTI DEL TURTLES PARADISE

Il ristorante Turtles Paradise, a Wutai, offre una gara particolare. I responsabili del ristorante hanno piazzato sei manifesti in tutto il mondo, ognuno dei quali pubblicizza il Turtles Paradise. Il proprietario offre un premio a chi li localizzerà tutti e sei. Ecco dove li troverete.

MANIFESTO 1

Lo troverete nelle Slum del settore cinque. E' attaccato al muro del piano di sopra nella camera dei ragazzi.



MANIFESTO 2

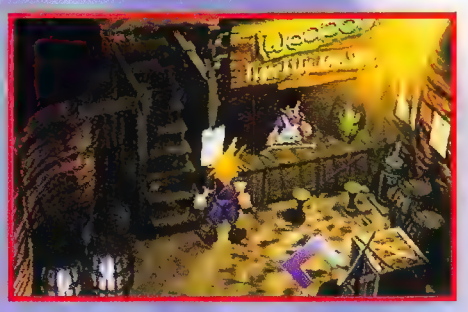
Questo è posizionato nel quartier generale di Shrina e può essere trovato solo in uno delle vostre due spedizioni sul luogo. E' attaccato alla bacheca sul retro dell'atrio del primo livello.

MANIFESTO 3

Quando vi recherete al Gold Saucer, visitate il Ghost Hotel e date un occhiata dentro l'atrio, il terzo manifesto è vicino all'entrata dell'Items Shop.

MANIFESTO 4

Il quarto manifesto si trova nel negozio Tiger Lilly Arms nel Cosmo Canyon. Seguite il percorso che porta alla casa di Bugenhagen per arrivarci.



MANIFESTO 5

Quando sarete nel Cosmo Canyon, entrate nella locanda e salite le scale, il quinto manifesto è attaccato al muro sul retro.

MANIFESTO 6

Il sesto manifesto si trova nel Turtle Paradise, nel seminterrato di Yuffie, più precisamente sul muro al di fuori della stanza delle trappole.

Una volta raccolti tutti e sei i manifesti, tornate al Turtles Paradise e parlate con l'uomo dietro al bancone. Vi consegnerà una Power Source, una Guard Source, una Magic Source, Mind Source, Speed Source, Luck Source e un Megalixir per ogni evenienza.

LA COMBINAZIONE DEI 7

Se i punti ferita di uno dei componenti del vostro gruppo raggiunge il numero 7777 durante una battaglia, riceverà il bonus All Lucky 7. Un personaggio con questo bonus riceverà una furia magica che gli permetterà di attaccare senza sosta tutti i nemici, procurando loro 7777 punti danno per ogni attacco. Per ricevere questo bonus dovrete avere un personaggio di alto livello con più di 7777 punti ferita; questi punti ferita devono ridursi fino a 7777 durante una battaglia. Se il vostro personaggio non ha abbastanza punti ferita, potete usare un HP Plus Materia per aumentare la sua salute.

LO SPETTACOLO AL CINEMA

Una volta sul terzo disco, tornate al Shrina Mansion a Nibelheim e dirigetevi verso la libreria nel seminterrato. Una volta entrati vedrete uno sequenza che vi spiegherà come Cloud ha preso la decisione di diventare un mercenario.

LE CAVE DI MATERIA

Ci sono quattro cave di Materia segrete sparse nel mondo, ognuna di queste contiene una Materia speciale che non troverete da nessun'altra parte. La lista seguente evidenzia la locazione di ogni cava, quale Materia troverete e quali mezzi di trasporto dovrete utilizzare per raggiungerle.

CAVA DI MATERIA 1
Knights of the Round

Questa cava si trova sulla piccola isola situata nell'angolo Nord-Est della mappa e può essere raggiunta solo con un Gold Chocobo.

CAVA DI MATERIA 2 – Quadra Magic

Questa cava si trova sulla punta Nord del gruppo di isole nell'angolo Sud-Est della mappa e può essere raggiunta solo con l'aiuto di un HighWind o con un Blue Chocobo, o ancora con un Gold Chocobo.

CAVA DI MATERIA 3 – HP<>MP

Questa cava si trova presso la catena montuosa a Nord del Mt. Corel e può essere raggiunta solo con i Chocobo di colore verde, blu o oro.

CAVA DI MATERIA 4 – Mimic

Questa cava si trova sulla penisola desertica ad Est, sull'isola ad Ovest e può essere raggiunta con un Green Chocobo o con un Gold Chocobo.

ARMI DEFINITIVE

Ogni personaggio ha un'arma che viene considerata la sua arma definitiva. Sebbene queste armi possano causare pesanti danni, qualsiasi Materia usiate con queste armi non verrà alzata di livello; dunque è meglio usarle con Materie che già conoscete e avete portato a livelli alti.

CLOUD: L'ARMA DEFINITIVA

Cloud può ottenere la sua arma definitiva solo distruggendo il nemico Ultimate Weapon. Una volta sul disco 3, troverete Ultimate Weapon svolazzante su un lago del continente ad Est.

BARRET: MISSING SCORE

L'arma definitiva di Barret si trova sui gradini che conducono a Sister Ray, appena prima che il vostro gruppo incontri Hojo.

TIFA: PREMIUM HEART

Dopo aver raccolto la chiave per il settore cinque dagli scavi nel Bone Village, tornate al Wall Market e controllate ancora il distributore automatico rotto. Questa volta vi consegnerà l'arma definitiva di Tifa, il Premium Heart.

AERIS: PRINCESS GUARD

Esplorando la stanza degli orologi nel Temple of the Ancients, cercate la IV Hallway per scoprire l'arma definitiva di Aeris, la Princess Guard.

RED 13: LIMITED MOON

Dopo aver portato Bugenhagen all'Ancient City, tornate al Cosmo Canyon con Red 13 nel vostro gruppo. Quando Red 13 incontra Bugenhagen otterrà la sua arma definitiva: la Limited Moon.

CAIT SITH: HP SHOUT

L'arma definitiva di Cait Sith sarà disponibile alla vostra seconda visita al Shrina's Headquarters. Una volta al sessantaquattresimo piano, entrate nel centro della salute e date un'occhiata nell'armadietto sul lato sinistro della terza fila.

YUFFIE: CONFORMER

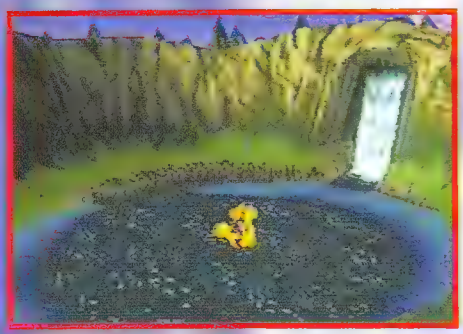
Una volta in possesso del sottomarino, localizzate il relitto del Gelnika, che si trova appena oltre la costa vicino al Gold Saucer. Entrate quindi nella stanza del generatore per trovare l'arma definitiva di Yuffie: il Conformer.

CID: VENUS GOSPEL

Dopo che il missile è stato lanciato da Rocket Town, parlate ripetutamente con l'uomo nell'Item Shop fino a che vi consegnerà il Venus Gospel.

VINCENT: DEATH PENALTY

Una volta sul disco due, entrate in possesso del sottomarino o di un Gold Chocobo, quindi aggregate Vincent al vostro gruppo ed entrate nella Lucrecia's Cave, che si trova dietro le cascate nell'area Nibel. Ritornate alla Lucrecia's Cave quando starete giocando sul disco tre con Vincent nel vostro gruppo; quest'ultimo riceverà la sua arma definitiva: la Death Penalty.



LIMIT BREAK DI LIVELLO 4

CLOUD: OMNI SLASH

Combattete nella Battle Arena nel Gold Saucer fino a quando non avrete accumulato 32.000 punti. Questi punti possono poi essere barattati nella Battle Arena per un Omnislash Limit Break.

BARRET: CATASTROPHE

Una volta evocata la Meteora da Sephirot, rivisitate North Corel e parlate con la donna nella casa centrale nel lato Ovest della città. Vi consegnerà Catastrophe, l'ultimo Limit Break di Barret.

TIFA: FINAL HEAVEN

Quando arriverete a Nibelheim, portate Tifa nella sua casa, al pianoforte al piano di sopra. Quando usate il piano, suonate la canzone del flashback di Cloud nella locanda a Kalm Town. Premete i seguenti pulsanti per suonare la canzone: X, quadrato, triangolo, R1/L1 + X, cerchio, X, quadrato, X. Una volta finita la canzone, premete Start, Tifa ora troverà il Final Heaven Limit Break dentro allo spartito.

AERIS: GREAT GOSPEL

Parlate con il vecchio che dorme nella cava a Est del Junon Harbour quando gli ultimi due numeri delle vostre battaglie risulteranno uguali (vedi Il Vecchio che Dorme): vi consegnerà il Mythril. Prendete il Mythril e datelo al venditore di armi (a Est del Gongaga Village), lui vi lascerà guardare in una delle sue due scatole. Guardate in quella piccola al primo piano per ricevere l'Aeris Great Gospel Limit Break.

RED 13: COSMO MEMORY

Per ricevere il Cosmo Memory Limit Break di Red 13, dovrete aprire la cassaforte al secondo piano della Shrina Mansion e sconfiggere il boss Lost Number che apparirà.

YUFFIE: ALL CREATION

Con Yuffie nel vostro gruppo, entrate a Wutai e visitate la Pagoda. Yuffie deve farsi largo per arrivare in cima alla Pagoda e sconfiggere suo padre, per ricevere l'All Creation Limit Break.

CID: HIGHWIND

Una volta ottenuto il sottomarino, visitate il relitto del Gelnika situato appena dopo la spiaggia vicino al Gold Saucer. Dentro il cargo sulla banchina troverete l'Highwind Limit Break di Cid.

VINCENT: CHAOS

Dopo aver ottenuto il sottomarino sul disco 2, mettete Vincent nel vostro gruppo e visitate la Lucrecia's Cave, che è dietro le cascate nell'area Nibel. Rivisitate la cava mentre state giocando sul disco 3 con Vincent nel vostro gruppo per ricevere il Chaos Limit Break.

ANCIENT FOREST

L'Ancient Forest si trova a Est del Cosmo Canyon ma vi potrete accedere solo quando avrete sconfitto Ultimate Weapon, o avrete allevato un Gold Chocobo.

La foresta è un enorme labirinto e dovrete utilizzare creature e insetti per avanzare nel livello e quindi raccogliere alcuni interessanti oggetti.

Insetti

Quando un insetto viene posizionato in un Pitcher Flower, il fiore si chiuderà temporaneamente per creare un ponte o un gradino. Gli insetti possono essere usati anche per scovare le rane negli alberi cavi; fate attenzione però, quando un insetto viene usato non riapparirà fino a quando non sarete usciti e rientrati nello schermo.

Rane

Le rane possono essere inserite nei Pitcher Flower proprio come gli insetti, sebbene non siano digerite come quest'ultimi. Le rane, infatti, salteranno fuori dopo pochi secondi forzando i fiori ad aprirsi. Se Cloud si trova sul fiore quando una rana salta fuori, verrà trasportato in aree che normalmente non sarebbe in grado di raggiungere.

Alveari

Gli alveari sono l'unica cosa che può essere usata per far chiudere le fauci dei Mutant Flytrap. Una volta che avrete lanciato un alveare in un Flytrap, quest'ultimo rimarrà chiuso fino a che non avrete lasciato l'area.

Pitcher Flower

I Pitcher Flower possono catturare insetti e rane nei loro petali. Mentre tengono prigioniera una vittima potrete usarli come gradino o ponte per raggiungere aree remote.

Mutant Flytrap

Molti di questi Flytrap possono essere evitati girando loro attorno o saltando sopra di loro; alcuni però devono essere chiusi con l'aiuto di un alveare, per evitare danni.

Stamen

Queste piante primaverili possono essere usate per trasportare Cloud in diverse aree o punti remoti; molte volte sono il modo migliore per aggirare un ostacolo.

Alberi cavi

Ogni albero cavo contiene una rana che può essere stanata solo usando un insetto.

LE BATTAGLIE DI FORT CONDOR

Quando combatterete le battaglie di Fort Condor, sarà essenziale sopraffare il nemico il più presto possibile, piuttosto che lasciare che si avvicini. Muovete sempre le vostre truppe sul campo fin dall'inizio della battaglia. Se sarete

abbastanza veloci potrete bloccare le truppe avversarie prima che il loro comandante possa iniziare l'attacco.

IL GOLD SAUCER

LO SCAMBIO DI GIL

Se continuerete a visitare il Gold Saucer, vi accorgerete di un uomo che appare occasionalmente sul lato della casa presente all'entrata del Gold Saucer. Se vi avvicinate e parlate con lui, vi offrirà di scambiare Gil per GP con un rapporto di 100 a 1. Un vero strozzino!

LO SCAMBIO DI GP

I GP che otterrete nel Gold Saucer e nel Wonder Square possono essere scambiati con

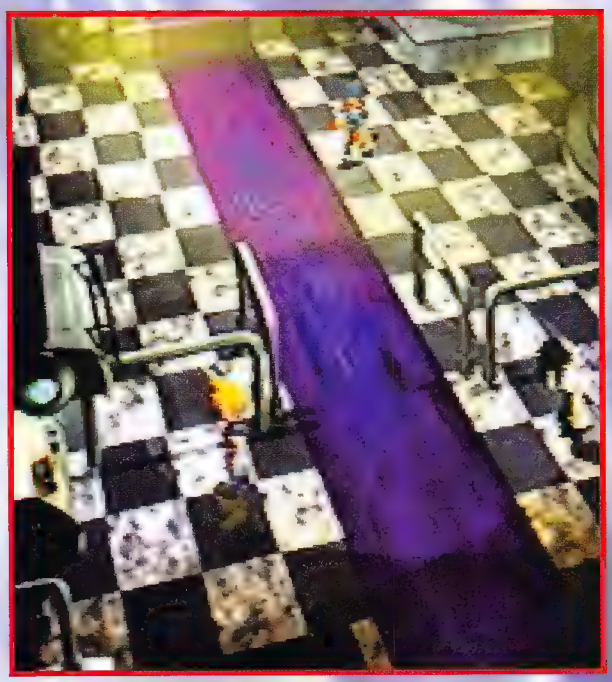
la ragazza vicino all'entrata del Wonder Square per diversi premi:

GP	Premio
1	Potion
20	Ether
80	X-Potion
100	Turbo Ether
300	Gold Ticket
500	Carob Nut
1000	Gil Plus Materia
2000	EXP Plus Materia

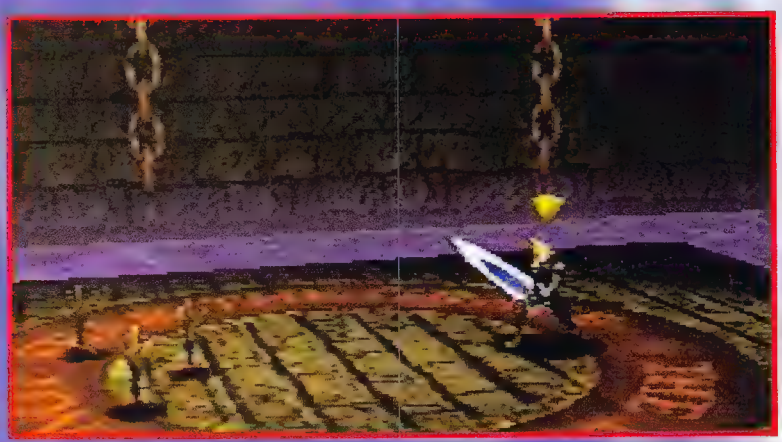
SCAMBIO DI BATTLE POINT

Una volta che avrete raccolto un considerevole ammontare di Battle Point dalla Battle Arena, potrete barattarli con un oggetto utilizzando il "distributore" vicino all'entrata dell'Arena stessa. Più Battle Point avrete, migliore sarà l'oggetto che potrete comprare.

Battle Point	Oggetto
100	Remedy
250	Enemy Lure
500	Right Arm
1000	Pre-Emptive
2000	Regan Greens
4000	Speed Plus
8000	Stardust
16000	Championship Belt
32000	Omnislash
64000	W-Summon



BATTLE ARENA



Nella Battle Arena, un personaggio del vostro gruppo può partecipare a una serie di combattimenti contro diverse creature allo scopo di accumulare Battle Point, che possono essere scambiati con preziosi premi. Il prezzo per entrare nell'arena è solo di dieci GP e il rischio è veramente minimo visto che non perderete vite nel caso veniate sconfitti.

Una volta scelto il combattente, entrerete nell'arena e combatterete un totale di otto battaglie casuali, sempre che non veniate sconfitti prima.
Dopo ogni scontro, una slot machine con una sola ruota inizierà a girare e voi dovrete fermarla per determinare l'handicap o il bonus che il vostro personaggio riceverà. Ogni volta che il vostro combattente riceverà un handicap, lo porterà con sé nel prossimo scontro.

L'ammontare di GP vinti in ogni scontro aumenterà dopo ogni battaglia, dunque più scontri vincerete, più GP potrete ricevere. Tuttavia non è consigliabile provare a vincere tutti e otto gli scontri, soprattutto se il vostro personaggio inizia a dar segni di cedimento. Semplicemente uscite dall'arena dopo uno scontro, fate riposare il vostro guerriero e rientrate nell'arena.

CHOCOBO

I Chocobo sono esseri amichevoli, che possono essere usati come animali domestici o come veicoli di trasporto sui vari tipi di terreno presenti nel mondo di FF7. Dopo aver preso l'HighWind, sarete in grado di allevare i vostri Chocobo e, con le giuste tecniche di accoppiamento, potrete allevare Chocobo speciali che vi permetteranno di viaggiare in varie aree della mappa, incluse le quattro Materia Cave, che non sono accessibili con nessun altro mezzo di trasporto.

CATTURARE UN CHOCOBO

Prima di catturare un Chocobo, ci sono due oggetti di cui avrete bisogno: questi si trovano nel ranch di Choco Billy. Il primo oggetto è la Chocobo Lure Materia, che dovreste recuperare da uno dei Chocobo presenti nel recinto intorno al ranch.

Il secondo oggetto di cui avrete bisogno sono i Green: questi possono essere ottenuti direttamente da Choco Billy. Una volta recuperati entrambi gli oggetti e consegnato a uno dei vostri personaggi la Chocobo Lure Materia, potrete finalmente andare a caccia di tracce di Chocobo.

Come dovreste già sapere, i Chocobo appariranno solo quando uno dei vostri personaggi sarà equipaggiato con la Chocobo Lure Materia e, soprattutto, quando uno scontro sta avendo luogo vicino a delle tracce di Chocobo. Ma, anche in questo caso, non è garantito che il Chocobo appaia.

Ci sono sette diverse aree in cui le tracce di Chocobo possono essere trovate, la lista seguente mostra dove sono le tracce e a quale tipo di Chocobo appartengono. Ogni area contiene generalmente due diversi tipi di Chocobo che appariranno in maniera casuale.

Area	Tipo
Chocobo Ranch	Poor, Weak (scarso, debole)
Junon Area	Fair, Poor (a posto, scarso)
Gold Saucer Area	Good, Average (buono, medio)
Rocket Town Area	Mediocre
Wutai Area	Average, Fair (medio, a posto)
Icicle Inn Area	Wonderful, Weak (meraviglioso, debole)
Mideel Area	Great, Fair (grande, a posto)

Una volta localizzate le tracce sul terreno, e iniziata una battaglia nelle vicinanze, la prima cosa da fare sarà quella di lanciare qualche Green al Chocobo. Quindi, mentre il Chocobo mangia i Green, dovrete distruggere tutti i nemici senza ferire il Chocobo stesso. Se lo ferite, preso dal panico scapperà, uscendo dallo schermo.

Dopo aver sconfitto il nemico e catturato il Chocobo, dovrete mandarlo al Choco Billy's Ranch. Ogni volta che vi separate da un Chocobo vi verrà richiesto se volete mandarlo al ranch o se volete lasciarlo andare. Se ordinate a un Chocobo di tornare al ranch, lui vi obbedirà e vi aspetterà nel recinto. La limitata capienza del recinto vi permetterà di catturare un massimo di quattro Chocobo prima di tornare al ranch per la valutazione di Billy.

TIPI DI CHOCOBO

Quando spostate i Chocobo dal recinto al granaio, Billy vi darà la valutazione di ogni animale. Dovrete usare la sua valutazione per decidere quali usare per l'accoppiamento e quali liberare.

Abilità e attributi possono essere migliorati, senza però influire sul tipo di Chocobo. Ecco perché è importante essere sicuri di avere il giusto Chocobo prima di iniziare ad allevare, altrimenti risulterà tutto in uno spreco di tempo e di denaro.

Tipi di Chocobo	Valutazione di Choco Billy
Wonderful	"This... is a wonderfulChocobo!"
Great	"This is a great Chocobo."
Good	"Mmm, this seems like a good Chocobo."
Fair	"Mmm, this one's not bad."
Average	"This is a pretty average Chocobo."
Mediocre	"This Chocobo's so-so."
Poor	"This one doesn't seem to be very good."
Weak	"I really can't recommend this one."

NUTRIRE UN CHOCOBO

Il nutrimento è un'altra parte fondamentale nell'allevare e crescere il vostro Chocobo in maniera soddisfacente. Tutti i Chocobo si cibano di Green, che aumentano la loro velocità e le loro possibilità di vittoria.

I Green di cui avrete bisogno per nutrire i vostri Chocobo possono essere acquistati da Choco Billy o dal Chocobo Sage (vedi Chocobo Sage) e i prezzi variano a seconda della qualità.

La lista seguente vi darà tutta una serie d'informazioni sui Green, dove trovarli e quanto li pagherete.

Green	+Velocità	+Intelligenza	+Resistenza	Luogo	Prezzo (Gil)
Gysahl	No	No	Si	Bill	100
Krakka	No	Si	No	Bill	250
Tantal	Si	Si	Si	Bill	400
Pahsana	No	Si	No	Bill	800
Curiel	Si	No	Si	Bill	1000
Mimett	Si	No	Si	Bill	1500
Reagen	Si	No	Si	Sage	3000
Sylkis	Si	Si	Si	Sage	5000

Dovete continuamente nutrire il vostro Chocobo fino a quando vi viene detto "There's no improvement". Questo significa che lo avete cresciuto al massimo delle sue possibilità e che è pronto per correre.

Ecco come le abilità dei vostri Chocobo influenzeranno le loro prestazioni sulla pista.

Abilità	Effetto
Speed	Il Chocobo corre più velocemente
Intelligence	Il Chocobo tiene l'andatura più efficiente
Stamina	Il Chocobo ha una resistenza maggiore
Attitude	Il Chocobo si comporta meglio.

FAR CORRERE UN CHOCOBO

Farete correre i Chocobo per migliorarne gli attributi; anche se non è essenziale per l'allevamento, aumenterà di molto le possibilità di far nascere un Chocobo speciale.

Il vostro Chocobo deve vincere almeno tre corse, sia brevi che lunghe, prima di essere promosso alla classe successiva. Ogni volta che il Chocobo riesce a passare a una nuova classe, dovrà vedersela con Chocobo più forti e più veloci. Ecco perché è importante aumentare le abilità dei vostri Chocobo prima di lasciare il ranch, altrimenti faranno molta fatica a vincere le gare ogni volta che avranno ottenuto una promozione alla classe successiva.

Mentre correte in modalità manuale, premete (e tenete premuti) i tasti L1, L2, R1 e R2. Questo aumenterà lentamente l'energia del vostro Chocobo, facilitandovi la corsa.

CLASSI DI CHOCOBO

Ci sono quattro classi di Chocobo, C, B, A e S. Tutti i Chocobos iniziano dalla classe C e possono passare di classe se vengono nutriti correttamente e fatti correre abbastanza gare.

ACCOPPIARE I CHOCOBO

Per l'accoppiamento dovrete utilizzare certi tipi di noccioline (nut) per far nascere il Chocobo che desiderate. Choco Billy e Chocobo Sage vendono entrambi noccioline, ma non sono della qualità di cui avete bisogno per allevare un Chocobo speciale. Le noccioline in questione sono le Carob Nut e le Zeio Nut.

Le Carob Nut possono essere acquistate per 500 GP dal GP Exchange nel Gold Saucer ma questa procedura, oltre a essere costosa, richiede molto tempo.

Le Carob Nut e le Zeio Nut sono entrambe addosso a delle creature nemiche e il metodo migliore per ottenerle è rubarle durante una battaglia. Le Carob Nut possono essere rubate dai Vlakorado, che si trovano nell'area del Bone Village, mentre le Zeio Nut possono essere rubate dai Goblin che frequentano la foresta sulla piccola isola a Sud-Est della casa di Chocobo Sage.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

CHOCOBO SPECIALI

Verde

Questi Chocobo sono conosciuti come Chocobo di montagna, visto che sono usati per viaggiare sulle montagne. Si ottengono accoppiando Good o Great Chocobo e con l'aiuto di una Carob Nut.

Blu

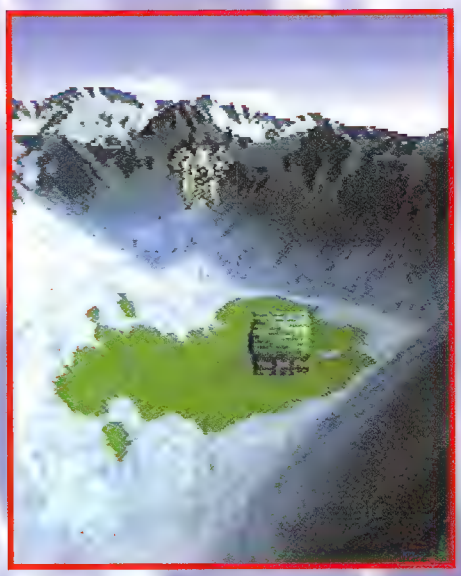
Questi Chocobo sono conosciuti come Chocobo di fiume, visto che possono attraversare fiumi e in generale acque poco profonde. Si ottengono accoppiando Good o Great Chocobo e con l'aiuto di una Carob Nut.

Nero

Questi Chocobo sono un incrocio tra un Chocobo di montagna e uno di fiume, visto che possono attraversare sia le montagne che i fiumi. Sono ottenuti accoppiando un Chocobo verde e uno blu con l'aiuto di una Carob Nut.

Oro

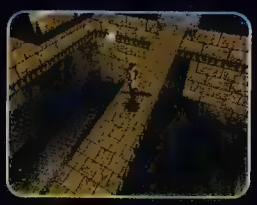
Questi sono i migliori Chocobo al mondo, visto che possono viaggiare attraverso tutte le superfici (montagne, fiumi, oceano). Si ottengono accoppiano un Chocobo nero con un Wonderful Chocobo e usando una Zeio Nut.

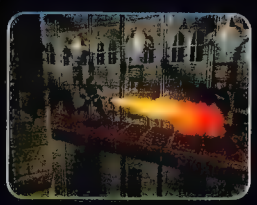


CHOCOBO SAGE

Il Chocobo Sage vive in una casa al centro dell'isola a Nord, che può essere raggiunta solo con l'aiuto dell'HighWind o di un Chocobo speciale. Egli vende Green e Nut di buona qualità, che non sono disponibili da Choco Billy, tuttavia sono un po' più cari. Il Chocobo Sage vi darà gradualmente delle informazioni su come allevare un Chocobo speciale, informazioni che varieranno a seconda dell'andamento del vostro allevamento.

Se dopo fate visita a Chole, l'assistente di Choco Billy, potrete rileggere tutto quello che il Chocobo Sage vi ha detto, in modo da non scordarvelo.





IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

EIDOS

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Avventurati in questi labirinti da incubo.
Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale.
Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti.
Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- **Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione**
- **Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D**
- **Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio**
- **Decine di missioni differenti**
- **Un bestiario di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

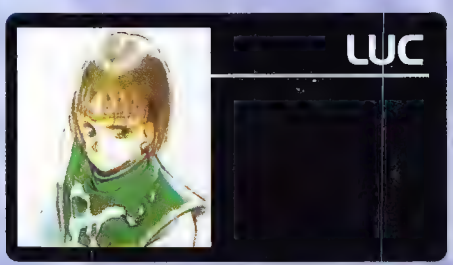
SUIKODEN

A cura di Loredana Antonini

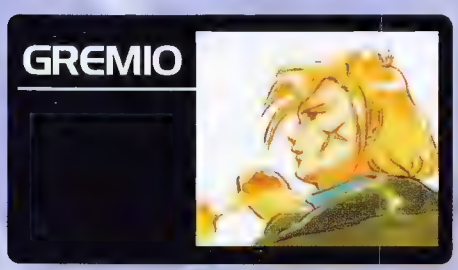
Potete risolvere questo grandioso RPG? Dovrete fare delle serie ricerche se dovete trovare i 108 personaggi, tutti i bonus ed il finale nascosto.
Qui non c'è spazio per una soluzione in piena regola, perciò abbiamo messo insieme una guida per ottenere bonus e reclutare alleati. Se avete dimenticato qualcosa, adesso avete l'opportunità di trovarla.

Ecco in rassegna i 108 personaggi ed i posti dove trovarli.

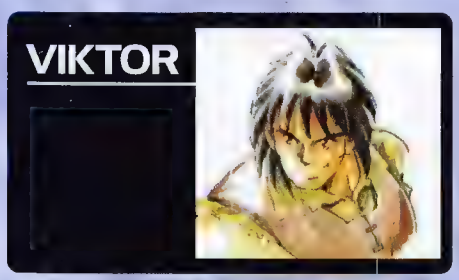
- Pers. Principale — Voi
- Lepant — Kouan
- Mathiu — Seika, casa in alto
- Luc — Si associa quando liberate il castello



- Humphrey — Arriva dopo Pannu Yakuta
- Kasim — Si associa dopo la caduta del Castello di Moravia
- Kwanda — Dopo Pannu Yakuta
- Pesmerga — Ritorno al castello di Neclord
- Gremio — Gregminster



- Warren — In prigione, Castello di Moravia
- Kun To — Kirov, Dopo l'Industria Segreta
- Cleo — Gregminster
- Viktor — Lenankamp

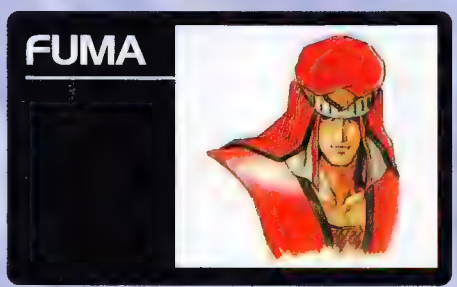


- Valeria — Castello degli Elfi
- Griffith — Battaglia al Northern Checkpoint
- Clive — Bar a Rikon (appare casualmente)
- Flik — Arriva dopo che avrete sconfitto Kwanda

- Camille — Kaky, nel bar
- Kreutz — Fortezza dei Dragon Knight, piano inferiore
- Stallion — Arriva dopo Pannu Yakuta
- Kage — Industria Segreta – costa 20,000 punti
- Fu Su Lu — Grande Foresta dopo Pannu Yakuta
- Kirkis — Arriva al Quartiere Generale
- Milich — Dopo il Castello di Scarleticia
- Pahn — Gregminster

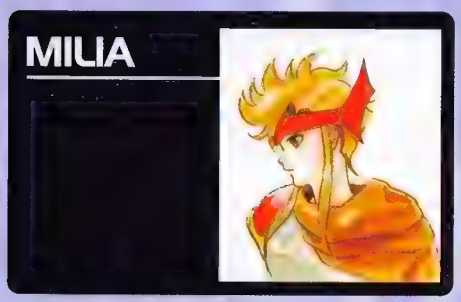
- Sonya — Catturata alla Fortezza Galleggiante
- Anji — Fortezza Pirata. Prendere Tai Ho e Yam Koo
- Tai Ho — Kaku, nel bar
- Kanak — Fortezza Pirata. Prendere Tai Ho e Yam Koo
- Yam Koo — Kaku, in fondo alle scale nel bar
- Leonardo — Fortezza Pirata. Prendere Tai Ho e Yam Koo
- Hix — Villaggio dei Guerrieri, si associa più tardi
- Tengaar — Da salvare dal Castello di Neclord
- Varkas — Arriva al Quartiere Generale
- Sydonia — Arriva al Quartiere Generale
- Eileen — Reclutata con Lepant
- Leon — Kalekka. Ritorna con la lettera di Mathiu
- Georges — Locanda a Kirov. Lo battete al gioco
- Ivanov — Scarleticia. Ritorno con Milich
- Jeane — Runemaster, Antei

- Eikei — Teien. Per reclutarlo dovete essere di 40° o maggiore livello
- Max — Northern Checkpoint, dopo Moravia
- Sancho — Northern Checkpoint, dopo Moravia
- Grenseal — Si associa quando sconfiggete Tao
- Alen — Si associa quando sconfiggete Tao
- Tesla — Antei. Reclutata dopo Kimberly
- Jabba — Stimatore di Rikion. Gli mostrate degli articoli che non può stimare
- Lorelai — Locanda di Kouan. Dovete essere ad un livello elevato
- Blackman — Kalekka. Non camminate sulle piante
- Joshua — Dopo il ristoro alla Fortezza dei Dragon Knight
- Morgan — Tempio di Qion
- Mose — Kirov, dopo l'Industria Segreta
- Esmeralda — Antei, nella locanda. Le date l'anello con l'opale
- Melodye — Kirov, le date il Suono di Rune da Kaledda
- Chapman — Antei, Armeria
- Liukan — Salvato dalla Prigione
- Fukien — Tempio Qion
- Futch — Fortezza dei Dragon Knights, dopo Joshua
- Kasumi — Arriva al Quartiere Generale
- Maas — Villaggio di Frest
- Crowley — Caverna Segreta, cave di Qion
- Fuma — Fuori dalla Fortezza dei Dragon Knight

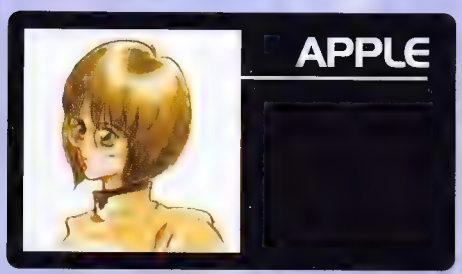


- Moose — Villaggio dei Guerrieri; prendete Meese, Maas e Mose
- Meese — Fucina, Villaggio dei Nani
- Sergei — Bar di Kaku. Reclutato quando avete il Quartiere Generale
- Kimberley — Antei. Reclutata quando avete la lettera di Mathiu
- Sheena — Locanda di Seika. Prendete Lepant
- Kessler — Industria Segreta
- Marco — Villaggio dei Guerrieri. Vincete 5,000 punti nel gioco

- Gen — Teien, casa vicina al cimitero, dopo le rapide
- Hugo — Qion. Ha bisogno di War Scroll dalle cave
- Hellion — Teien, locanda
- Mina — Antei, locanda (indossa scarpe a punta)
- Milia — Tana di Dragon



- Kamandoi — Teien, reclutato dopo Gen
- Juppo — Casa di Lepant
- Kasios — Scarleticia, dopo Milich
- Viki — Passagio oltre il Villaggio dlla Foresta
- Rubi — Locanda al Villaggio di Kobold. Prendete Stallion, Kiris e Sylvina, tutti di 30° o maggiore livello
- Vincent — Prigione al Castello di Moravia. Tornate dopo essere scappati con Warren e Victor
- Meg — Kaku, vicino alla locanda. Prendete Juppo
- Taggart — Arriva al Quartiere Generale
- Giovanni — Arriva al Quartiere Generale
- Quincy — Garan. Avete bisogno di un grande numero di personaggi
- Apple — Da Mathiu, Seika.



- Kai — Garan
- Lotte — Rikon. Prendete il suo gatto a Kaku e ridateglielo
- Mace — Portate Maas, Meese, Mose e Moose alla Valle di Seek
- Onil — Arriva al Quartiere Generale
- Kuromimi — La Grande Foresta, dopo la caduta del Villaggio Elfico

- Gon — La Grande Foresta, dopo Pannu Yakuta
- Antonio — Locanda a Seika. Reclutato quando Marie chiede un cuoco
- Lester — Kirov. Assaggiate gli stufati nelle case che reggono il filo per stendere, poi andate alla casa grande
- Kirke — Lorimar. Andatevene e rientrate
- Rock — Casa di Lepant a Kouan
- Ledon — Kirov, dopo l'Industria Segreta
- Sylvina — Si associa dopo Pannu Yakuta
- Bell — Kirov, dopo l'Industria Segreta

- Gaspar — Bar di Kaku, in fondo alle scale
- Window — Locanda, Villaggio dei Guerrieri. Avete bisogno del Cristallo di Window
- Marie — Locanda a Seika. Avete bisogno del Quartiere Generale
- Zen — Qion. Avete bisogno di semi di fiori rossi, blu e gialli
- Sarah — Kirov, sta lavando
- Sansuke — Villaggio della Foresta
- Qion — Teien. Non verrà la prima volta che lo incontrerete
- Templeton — Nel Villaggio Elfico bruciato
- Krin — Spunta al Quartiere Generale
- Chandler — Kwanba. Reclutato quando avete il Castello

COSE UTILI

Ci sono bonus che non determineranno il vostro successo in questa avventura, ma sono un piccolo aiuto speciale e piuttosto utile. Ecco dove trovarli.

COLORI
(Dateli ad Ivanov per il suo murale)

- Nero — Eremo di Liukan, scatola
- Blu — Rikon, negozio di ferramenta
- Verde — Castello di Neclord, scatola
- Rosa — Castello di Moravia, scatola
- Rosso — Castello di Scarleticia
- Bianco — Kouan, scatola
- Giallo — Teien, negozio di ferramenta

SEMI
(Usati per reclutare Zen)

- Negozi di ferramenta a Rikon, Villaggio dei Guerrieri e Teien

SETTAGGI DELLE FINESTRE
(Dateli a Window per cambiare le cornici delle finestre)

- 0 — Scatola, Industria Segreta
- 1 — Scatola, Scarleticia
- 2 — Scatola, Fortezza dei Dragon Knight
- 3 — Mostro vagabondante, Dragon di Den

SETTAGGI SONORI
(Dateli a Melodye per cambiare la musica in sottofondo)

- 0 — Scatola, Suoneria
- 1 — Scatola, Castello di Neclord (3° Piano)
- 2 — Scatola, Valle di Seek
- 3 — Mostro vagabondante, Fortezza Fluttuante

VECCHI VOLUMI
(Dateli a Hugo per la sua biblioteca)

- 1 — Scatola, Pannu Yakuta
- 2 — Scatola, 3° Cava di Qion
- 3 — Mensola dei libri, Qion
- 4 — Mensola dei libri, Fortezza dei Dragon Knight
- 5 — Scatola, Drago di Den
- 6 — Scatola, Suoneria
- 7 — Scatola, Punto di Controllo del Nord
- 8 — Scatola, Kalekka

INDIZI E CONSIGLI

Ecco alcuni suggerimenti utili per aiutarvi nella vostra ricerca.

• Finale Segreto
Per completare il gioco con 108 personaggi, dovete sfidare Teo al duello con Pahn – Portate Pahn a un livello oltre il 30esimo e affilate la sua arma al 12° livello. Continuate a scegliere Difesa. Adesso, se reclutate tutti gli altri personaggi, Leknaat apparirà prima della battaglia finale e resusciterà il cadente Gremio.

• Avanzamento di livello
Avanzate attraverso i livelli girovagando intorno e combattendo contro i mostri. Ci sono buoni posti per questo a Kaledda, alle cave di Qion ed al Castello di Neclord. Mettete un personaggio debole in un party forte e potrà avanzare di diversi livelli in un singolo combattimento.

• Gioco della Moneta, Rockland/Villaggio dei Guerrieri
Quando incontrerete Marco, fate prima una scommessa, la moneta è sotto la tazza di destra. La seconda volta sarà sotto quella centrale. Dopodiché varierà. Scommettete nei primi due giochi, quindi lasciatelo e tornate indietro. Funzionerà ancora. Usate questo metodo per costruire fondi in anticipo. Non funzionerà quando Marco sarà nel vostro castello.

• Per battere George
Scegliete una partita con cinque coppie e trovate una coppia vicino al centro. L'effetto che otterrete vi farà praticamente vincere la partita.

• Bloccati?
Andate a parlare a Mathiu – spesso e volentieri vi darà l'indizio per il vostro prossimo incarico.

Queste strategie di battaglia vi aiuteranno in alcuni dei più duri scontri che affronterete, girovagando per i reami di Vandal Hearts. Abbiamo anche incluso le locazioni delle sei chiavi di cui avrete bisogno se avete intenzione di tramutare Ash in un Vandalier.

A cura di Andrea Loiudice

STRATEGIE GENERALI DI BATTAGLIA

Durante qualsiasi combattimento, è estremamente importante misurare le forze che vi si oppongono sul campo di battaglia. Quando una battaglia ha inizio, premete immediatamente il tasto Triangolo per avere una visuale aerea del campo di battaglia, questo vi darà una preziosa opportunità di valutare le dimensioni della forza nemica e la loro posizione rispetto alla vostra. Se guardate attentamente certe mappe, potreste notare alcuni strani scolorimenti circolari sul terreno.

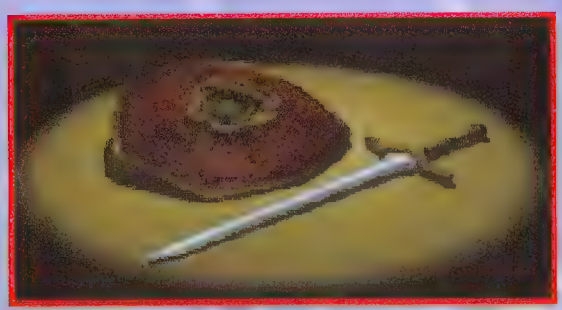
Potete trovare oggetti speciali nascosti in queste aree, quindi annotatevi la loro posizione e ricordate di esaminarli durante una battaglia, perché non sarete in grado di farlo quando questa finisce. Familiarizzare con ogni aspetto del nemico vi darà la più alta probabilità di vittoria. Molte battaglie sono determinate non dalla forza dei vostri alleati ma dalla furbizia. In alcuni casi, dovrete giocare d'astuzia invece di sommergere i vostri nemici. Pensate sempre prima di reagire. Un'attenta pianificazione si traduce generalmente in un successo.

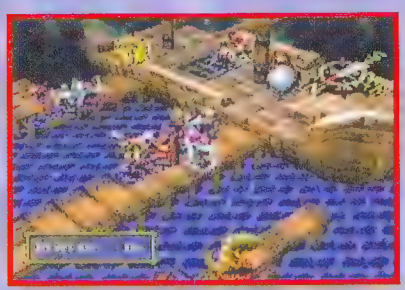
Enfatizzate il lavoro di gruppo sul campo di battaglia: per prima cosa attaccare in gruppo aumenta molto le vostre possibilità di vittoria e, visto che controllate l'ordine di attacco delle vostre forze, potete usare un po' di strategia per trovare le combinazioni migliori. Per esempio, se attaccate un nemico difficile con un combattente forte negli attacchi ravvicinati e non riuscite ad ucciderlo, questo avrà l'opportunità di contrattaccare. Comunque, ammorbidendo il nemico con attacchi dalla lunga distanza e poi colpendolo coi vostri combattenti da vicino, dovreste sconfiggerlo senza la minaccia di essere indeboliti da un suo contrattacco. Usare questo tipo di tattiche farà la differenza nelle battaglie più difficili.

L'elevazione è un altro importante fattore che dovete sempre considerare. Se studiate il terreno, noterete che nessun campo di battaglia è completamente livellato. In Vandal Hearts, i personaggi guadagnano dei bonus di attacco colpendo da un punto più alto rispetto all'avversario. Sfortunatamente, le forze nemiche controllano queste posizioni all'inizio di quasi tutte le battaglie, così i vostri personaggi devono muoversi per raggiungere posizioni migliori. Attaccando da un terreno più basso, avrete meno possibilità di colpire il vostro nemico e di infliggergli danni.

Proteggete sempre Ash. Nella maggior parte degli scenari, la sconfitta di Ash significa sconfitta dei suoi compagni, quindi dovete sforzarvi di tenerlo al sicuro. Non bisogna però ripararlo completamente, perché è un guerriero troppo prezioso per tenerlo fuori dall'azione. Tentate semplicemente di esporlo al minor numero di rischi possibile. L'oro è un'altra ragione per essere efficienti sul campo di battaglia. Migliore sarà il vostro comportamento in battaglia, maggiore sarà la quantità d'oro che guadagnerete. Se completate uno scontro con successo, apparirà sullo schermo una tabella che mostra i risultati della battaglia; otterrete dell'oro per ogni nemico ucciso e ne perderete per ogni vostro compagno morto. Ricordate: migliore è il vostro combattimento, meglio verrete pagati.

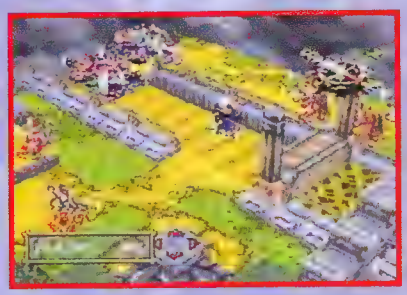
Un altro elemento affascinante di Vandal Hearts è il modo in cui vi lascia manipolare certi oggetti sul campo di battaglia. Potete spingere o esaminare massi, casse ed interruttori per diversi scopi. In certi casi, potete usare uno di questi oggetti mobili a vostro vantaggio: mettetevi in linea con un nemico e spingete un masso verso di lui per causargli un danno maggiore. Usate le casse per bloccare il cammino degli avversari o usatele come appoggio per raggiungere piattaforme più alte. Gli interruttori possono anche essere usati per attivare dei macchinari in alcune parti del gioco.





Quando entrate in una nuova città, visitate immediatamente tutte le sue locazioni. Spesso potete upgradare le armi, le armature e l'inventario nei negozi, e potete abbandonare il vecchio equipaggiamento.

Nella taverna, parlare con tutti potrebbe premiarvi con indizi preziosi per aiutarvi nel vostro viaggio. Il dojo è un altro luogo importante perché potete aumentare la classe dei personaggi.



Infine, salvate la vostra avventura ogni volta che è possibile. Non c'è niente di peggio che fare grossi passi avanti nel gioco ed essere riportato a un save point molto indietro quando morite. Potete salvare il gioco in ogni città e durante ogni battaglia.

Ricordate queste procedure standard di combattimento:

* Usate le magie per attaccare nemici pesantemente corazzati.
* Usate i flyer per attaccare le forze nemiche che avanzano sul terreno.
* Usate personaggi pesantemente corazzati per attaccare gli arcieri nemici.
* Usate gli arcieri per attaccare i flyer nemici.
* Tenete quelli che sanno usare le magie fuori dal raggio di eventuali attacchi fisici.

CHIAVI

Ogni volta che raccogliete una di queste chiavi, mettetela nell'inventario di Ash, poi visitate il dojo. Quando ve ne andate, il dojo master vi chiederà se volete trasformarvi e sottoporvi alle prove di Toroah. Se rispondete di sì e vincete il combattimento seguente, riceverete il prisma corrispondente. Ottenete tutti i prismi e sarete in grado di avanzare Ash alla classe di Vandalier.

Chiave #1 : Nova Key

La trovate nell'Act I. Sconfiggete la Death Ant nella battaglia alle Sands of Sea, poi parlate alla donna nella taverna della città di mare Minato, ella vi darà la Nova Key.

Chiave #2: Earth Key

La trovate nell'Act II. Un giovane nella taverna del villaggio di Yuzu sta cercando una banana che ha perso nelle paludi. Trovate la banana durante la battaglia a Loris Beach, è nella casella al centro della piccola palude che assomiglia ad una croce. Poi riportatela al ragazzo e questi vi darà la Earth Key.

Chiave #3: Mana Key

La trovate nell'Act III. Nella battaglia finale contro Dumas, la Mana Key si trova in una casella che assomiglia a un cratere a forma di stella ad ovest. Attivate l'interruttore per abbassare una parte del bastione e permettere ai vostri personaggi di raggiungere questa zona.

Chiave #4: Chaos Key

La trovate nell'Act IV. Dovete recuperare tutti e tre i tesori da collezionista e portateli all'uomo nella taverna alla città commerciale di Kerachi. I tre tesori sono quelli seguenti:

- Macroman
Lo trovate nella battaglia allo Ygdra Canyon nell'Act II quando Ash incontra Dolan e il suo gruppo. Il Macroman si trova in una casella che assomiglia a una macchia circolare d'erba nell'estremo angolo a nord ovest, vicino a dove è posizionato il gruppo dei Mad Soldiers.

- Tarot
Lo trovate nella battaglia al ponte Basil nell'Act III. Si trova in una casella d'erba che assomiglia a una croce nell'angolo a sud est.

- Ramen
Lo trovate nella battaglia alla Magic Train Station nell'Act IV. Il Ramen è nella casella che assomiglia a una grata sulla locomotiva dove c'è Dallas.

Chiave #5: Logos Key

La trovate nell'Act V, nella battaglia contro Salamander.

E' nella zona centrale della piccola pozza di lava che si trova di fronte alla posizione iniziale di Salamander. Dovete avere un Hawknight o uno Skylord per raggiungerla.

Chiave #6: Heaven Key

Dovete avere i cinque prismi degli atti precedenti. Portateli allo strano uomo nella taverna dell'Act VI. Vi darà l'ultima chiave, la Heaven Key.

Quando ottenete l'ultimo prisma, Ash, sarà in grado di avanzare alla classe più potente in Vandal Hearts, quella di Vandalier, che gli darà l'abilità di effettuare ogni magia presente nel gioco.

KICK OFF WORLD MANAGER

Azione arcade + Kick Off "classic"

In collaborazione con:

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Goal! Le buone azioni premiano sempre.

- Finalmente un gioco manageriale dove sul campo potrai decidere le sorti della tua squadra
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra
- Un grande gioco manageriale dove potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato
- Squadre nazionali e oltre 120 di club, comprese quelle del campionato italiano con tutti i giocatori con i nomi originali
- Grafica strabiliante: migliaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato
- Esclusiva visuale top-down nella più classica tradizione di gioco
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi

ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

SOVIET STRIKE

a cura di Loredana Antonini

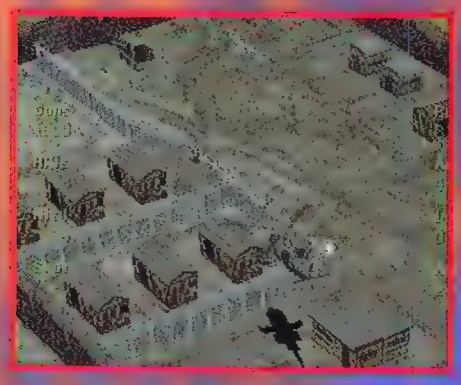
Con la responsabilità della vita di milioni di persone e la guerra fredda che sembra più vicina ogni minuto, avrete bisogno di tutto l'aiuto che potrete ottenere. Quindi, assicuratevi bene nell'abitacolo e preparatevi per il decollo con l'unica guida abbastanza buona (noi) per mantenere la pace nel mondo...

LIVELLO I
CRIMEASTRIKE

1. Radar

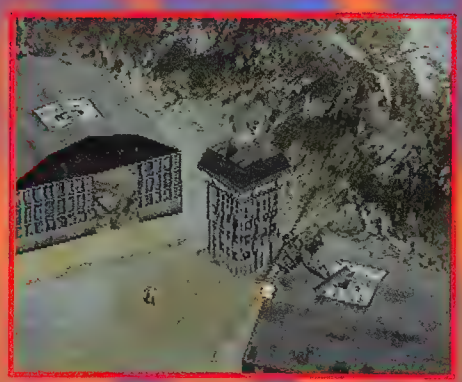
Eliminate entrambi i primi radar da combattimento che ci sono, così potrete arrivare alla nave nemica senza essere scoperti. Distruggete i cannoni ed i carri armati prima di prendere di mira i radar. Anche le comunicazioni nella valle verranno interrotte, dandovi un vantaggio verso i veicoli nemici.

2. Agents



Distruggete le torri di guardia a tutti e quattro gli angoli del campo e poi i nemici all'interno. Usate la mitragliatrice a nastro per distruggere gli edifici uno per uno e raccogliete gli agenti, finché tutti gli edifici non saranno livellati ed il vostro co-pilota Nick non sarà al sicuro, a bordo.

3. Airfield



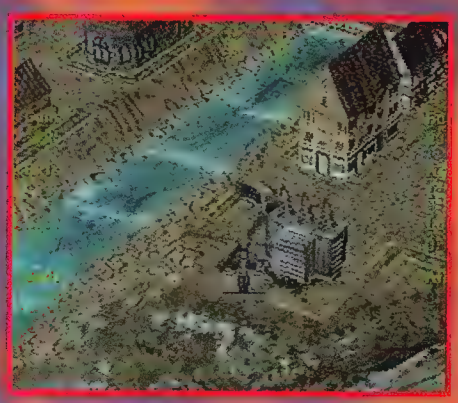
Eliminate uno per uno gli autocingolati e le torri di guardia armate, prima di andare sul ghiaccio. Distruggete tutti gli aerei nei vicini edifici. Volate a nord di poco e troverete una pista di atterraggio, un edificio con un aratro ed alcune truppe nemiche all'esterno. Eliminate i nemici ed atterrate sulla pista H. Nick uscirà e salterà nell'aratro. Seguitelo finché non giungerete al campo dei prigionieri di guerra e guardatelo mentre guida attraverso il perimetro di difesa, distruggendo un carro armato ed una torre di guardia.

4. POW's (prigionieri di guerra)

Adesso Nick correrà dentro una capanna, a questo punto avrete una trasmissione video. Uccidete le truppe e livellate la torre di guardia che si trova a sinistra, finché Nick non uscirà dal capanno a bordo di uno spazzaneve. Lasciategli fare le sue cose e concentratevi nel raccogliere i prigionieri di guerra. Dato che siete in grado di portare a bordo solo sei persone, sarete lieti di sapere che c'è una zona di atterraggio appena a nord del campo. Fate scendere alcuni prigionieri e tornate a prendere un altro carico. Quando il campo sarà sicuro, andate a nord verso il secondo campo e ripetete l'operazione. In tutto ci sono quattordici prigionieri di guerra da salvare.

5. EX-KGB HQ

Su questa strada ci sono alcuni tenaci carri armati ed alcune torri armate disposte in modo intelligente, quindi prendete tempo distruggendole tutte, prima di spostare la vostra attenzione al quartiere generale del KGB. Dopo esservi curati di tutti i nemici, abbattete più edifici che potete. Non preoccupatevi della vostra potenza di fuoco, poiché ci sono molti bonus nelle vicinanze. Quando, infine, l'edificio del KGB cadrà a terra, degli uomini con maglioni rossi correranno via dall'area.



Dovrete solo raccogliere tre di queste vittime della moda per completare la missione e rivelare la collocazione del campo dei terroristi.

6. Terrorist

Prima eliminate le stazioni di energia a nord del campo. Poi volate facendo un giro per raggiungere il sud del campo, per uccidere tutte le truppe. C'è una tanica di carburante dietro una delle casse, nel caso siate a corto. Portate la vostra attenzione sugli edifici e cominciate ad abbatterli. Alcuni hanno truppe nascoste all'interno, mentre altri hanno rifornimenti.
Livellate tutti gli edifici prima di iniziare a sparare sulle casse, poiché richiedono molta potenza di fuoco e contengono dei carri armati ZSU antiaerei.

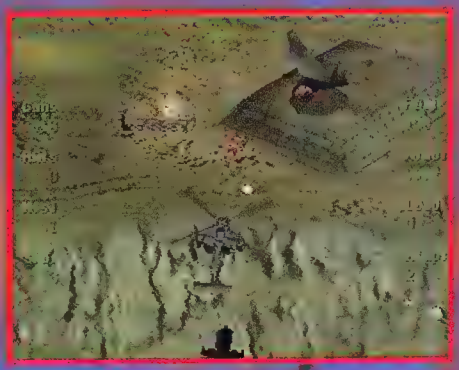
7. Eavesdrop

Eliminate tutti i nemici nel perimetro esterno del quartiere generale e poi uccidete tutti quelli all'interno. Calate Nick, in modo che possa piazzare la bomba, ed attendete che ritorni. Issatelo a bordo e tornate alla vostra base ad ovest, per completare il livello 1.

LIVELLO 2
BLACK SEA

1. Radar

Seguite la costa fino al successivo posto radar. Prima eliminate tutti i carri armati che avete



intorno, per essere al sicuro. Se vi dirigete di poco a nord-est e abbattete gli edifici, troverete una vita extra da prendere. Attendete l'azione di Ahmed, quindi eliminate gli altri radar ad ovest.

2. Docks

Il modo migliore per iniziare questa parte della missione è di entrare (sparando) da un lato del porto, ed uscire dall'altra parte, senza fermarvi. Questa tattica di passaggi è rapida e sicura, finché sarete in movimento. Se non tutti gli

obiettivi sono distrutti in un solo passaggio, allora tornate indietro dall'altra parte, utilizzando lo stesso movimento, finché non rimarrà più nulla. In tutto ci sono tre porti di cui preoccuparsi e la stessa tattica va bene per tutti.

3. Pickets

Le navi di guardia sono un lavoro facile, se usate i missili Sidewinder (richiedono un solo colpo), dopo esservi liberati delle fastidiose navi che le circondano, usando i vostri razzi

normali. Distruggendo le navi di guardia, renderete inattiva la zona di allerta e sarete in grado di andare all'obiettivo della prossima missione.

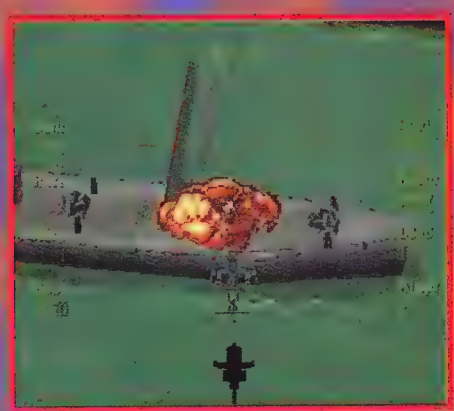
4. Carrier

Mettete fuori uso la portaerei Kiev, distruggendo la torre di comando, poi concentratevi sugli elicotteri intorno. Provate ad usare gli spostamenti laterali, in modo da spostarvi in cerchio lateralmente mentre continuate a

sparare per evitare il più possibile il fuoco dei nemici. In generale questa è una manovra difficile ma molto utile.

5. Missiles

Ci sono quattro navi da carico in queste tre aree. Una contiene la corazza ed un'altra contiene carburante, ma le due navi più importanti contengono i missili balistici intercontinentali (ICBM) che sono il vostro obiettivo. Eliminate le torrette armate e poi fate saltare la sezione di mezzo per rivelare il carico letale. Tiratelo a bordo e poi fateli semplicemente cadere nel Mar Nero.



6. Destroyer

Può sembrare grande, ma la strategia per farlo fuori è semplice. L'unico avviso che vi posso dare è di accumulare un bel po' munizioni prima di entrare. L'incrociatore in sé non richiede molta fatica per essere eliminato, ma

questa è l'unica possibilità che avete di raccogliere armamenti, prima dell'obiettivo della missione otto.

7. Submarines

Qui il tempo è essenziale, quindi siate pronti a muovervi rapidamente! Quando iniziate questo obiettivo, vi trovate nel punto dove ci sono i sottomarini, ma essi si muovono abbastanza velocemente verso sud-ovest, verso la vecchia posizione dell'incrociatore. Cercate munizioni sul mare, verso est, e raccoglietele. Fate cadere le bombe di profondità, una per una, sui tre sottomarini, ma fatelo prima che loro escano dall'area.

8. Rescue

Il vostro prossimo obiettivo è il Kara 6. Iniziate da una estremità della nave e lentamente (sparando) fatevi strada fino all'altra parte, finché

avrà più buchi di un colapasta. Cercate Ahmed: si trova in acqua e deve essere issato a bordo per completare questo obiettivo.

9. Landing

Approfittate di questa piccola opportunità per fare scorta di armamenti e fare una corsa verso

la costa. Per il momento abbandonate gli hovercraft e concentratevi sui quattro carri armati che escono da ognuno di essi. Se qualche carro armato esce dalla vostra area d'azione sulla mappa, la missione sarà un fallimento. Quindi assicuratevi di conoscere sempre la loro posizione. Quando vi sarete occupati di tutti, eliminate gli hovercraft e tornate alla base.

LIVELLO 3
CASPAIN STRIKE

1. LT tanks

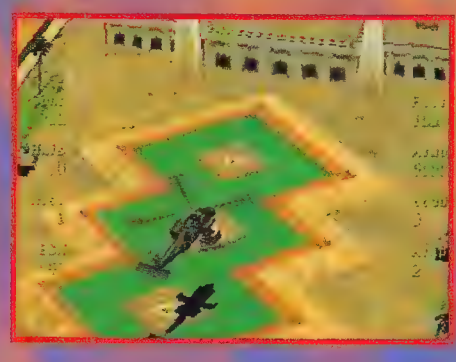
Dal vostro punto di partenza, eliminate i carri armati che sono appena alla vostra sinistra, ma non indugiate troppo a lungo, perché dovrete volare qui per sparare e spingere giù i massi che sono sul lato della collina. Questo bloccherà temporaneamente il sentiero ai carri sopraggiungenti. Una volta che avrete finito, riceverete un messaggio che vi dirà di andare a nord della mappa, per raccogliere Bessus. Fatto questo, calatelo al punto di osservazione (OP) vicino alla vostra barricata provvisoria. Lui raggrupperà le sue truppe per aiutarvi a difendere la centrale energetica (che si trova in alto, al centro della mappa).

2. MECH INF

Eliminate ancora un po' di carri armati LT, mentre attendete la successiva trasmissione (se volate davanti al convoglio potrete distruggere i carri armati che stanno sparando ai massi). Quando riceverete la successiva trasmissione causate una slavina, quindi volate in alto verso nord, secondo le indicazioni, e raccogliete Nimrud. Adesso portatelo al punto di osservazione vicino alla barricata che avete appena creato. Anche lui chiamerà le sue truppe per aiutare nella lotta. Eliminate ancora un po' di carri armati mentre attendete il successivo messaggio, ma cercate di non mettervi troppo in pericolo, dato che avete altri obiettivi a cui dare la priorità.

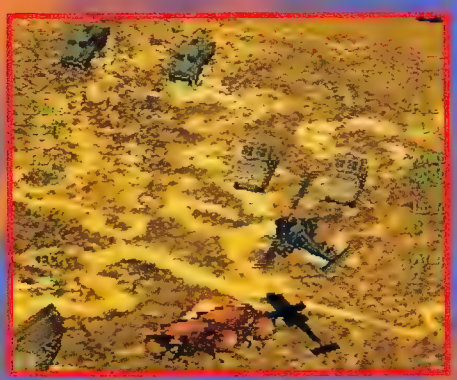
3. Heavy Tanks

Volate verso questi massi e fateli cadere nel fossato. Adesso verificate se c'è Delilah intorno a voi; si trova in alto, nell'angolo estremo a nord-ovest della mappa, aspettando che la preleviate e che la portiate all'ultimo punto di osservazione, nei pressi dell'ultimo blocco. Anche lei chiederà aiuto alle sue truppe per questa epica lotta. Quello che dovrete fare adesso è volare a nord, verso la centrale energetica, ed eliminare ogni carro armato che ha passato la vostra strategica difesa.



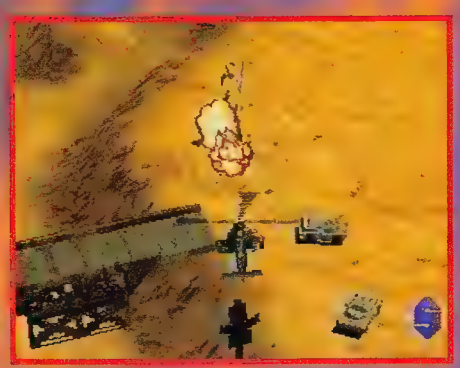
4. Artillery

Le forze nemiche decidono di attaccare il villaggio di Nimrud, quindi mettete da parte le munizioni, fate scorta di carburante e scendete verso questo punto a sud il più velocemente possibile. Fateli saltare in aito prima che possano raggiungere il villaggio, usando cilindri di carburante disposti in modo intelligente. Sparate ai cilindri finché non esplodono, facendo saltare i nemici nei paraggi. Questo salverà carichi di munizioni e renderà quest'operazione più facile.



5. Scouts

A questo punto, un piccolo gruppo di scout sarà probabilmente già arrivato alla stazione energetica. Ora dovreste sapere quello che dovete fare, quindi fate la cosa giusta e prendeteli a calci nel sedere finché non ne avranno avute abbastanza. Questi ragazzi non sono molto duri, quindi questo obiettivo non vi darà molto da fare. Assicuratevi solo che la centrale energetica rimanga intatta: questo è quello che conta nella missione.

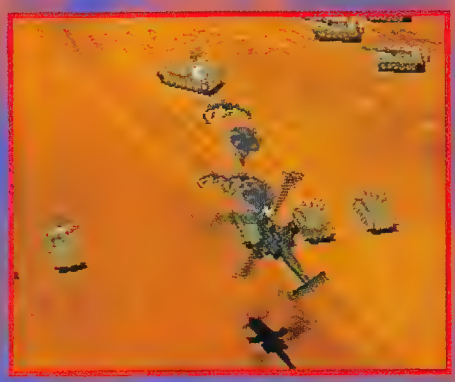


6. Elite

Questo è il punto di partenza della Formazione Antiaerea delle Guardie Scelte di Savak, ma loro sono diretti verso la centrale energetica e questa volta sono seri, in vero stile Sovietico! Quindi dritti al lavoro su di loro, prima che si lavorino la centrale. Nimrud e Delilah potrebbero avere ancora dei carri armati per aiutarvi, quindi lavorate con loro per sconfiggere tutta quanta la Formazione Antiaerea.

7. Enemy HQ

Per questo ultimo obiettivo avrete bisogno di molte scorte di munizioni, quindi raccogliete quello che rimane e fatevi strada verso il quartiere generale di Savak. Uccidete chiunque si trovi sul vostro sentiero e, quando la costa sarà



libera, scendete a sud, dove si trova il campo. Distruggete tutte le tende e fate attenzione a una piccola jeep che salterà fuori da una di esse. Prima sparate e poi pensate, poiché Savak cercherà di fuggire. Fate attenzione che non riesca a guidare fuori dal limite dell'area di gioco, poiché la missione finirebbe in fallimento e dovreste ricominciare di nuovo! Se riuscite a spingergli un razzo ben piazzato in gola, invece, la missione sarà completata.

LIVELLO 4
DRACULA STRIKE

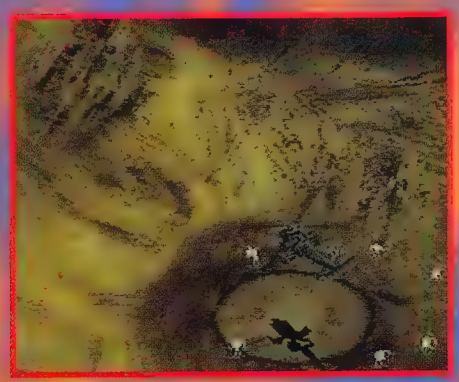
1. Agents

Inizierete la missione con la zona di atterraggio sotto attacco. Colpite i nemici in modo rapido e violento, prima che conquistino la vostra base. Il vostro prossimo obiettivo è il sanatorio, che si trova ad est della vostra posizione, dall'altra parte del fiume. La vostra missione è di salvare l'agente Ivan ma, prima di attaccare il sanatorio, volate davanti all'edificio dove troverete una postazione radar a

protezione dell'area: eliminatela e volate a sud finché non raggiungerete il mulino a vento, distruggetelo per scoprire il super verricello. Ora tornate a nord, verso il sanatorio. L'agente Ivan è vestito di nero ed è nascosto nella parte est del sanatorio stesso. Non commettete l'errore di prelevare sei scienziati, scoprendo poi che non c'è più posto per Ivan, fallendo il suo salvataggio sarete richiamati alla base.

2. Mines

Quando avrete raccolto Ivan e cinque scienziati, dirigetevi a ovest, oltrepassando la zona di atterraggio da cui siete partiti. Dovreste arrivare a un campo con un grande cerchio nel centro: le miniere. Qualsiasi cosa facciate, non fate atterrare il vostro chopper proprio ades-



so, cercate e distruggete ogni veicolo nemico nell'area circostante e poi, solo dopo che sarete contenti di aver ripulito l'area, atterrate e fate scendere gli scienziati. Tornate quindi al sanatorio a prelevare altri scienziati da trasportare alle miniere. Fate attenzione che non ne muoiano più di uno o due, poiché ve ne servono 11 per completare la missione.

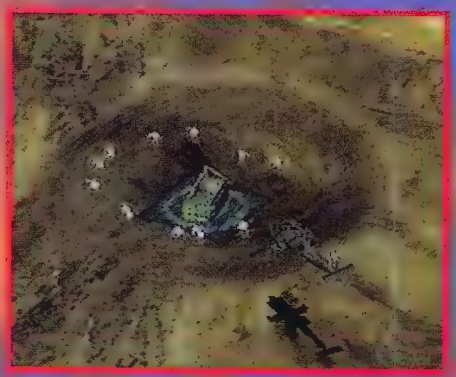
3. Reactor

Questa è la stazione di energia. Deve essere sgombrato tutto da quest'area, per disabilitare la zona di allerta che protegge il reattore. Volate a est verso l'edificio grande. Non spre-

cate le vostre armi cercando di abbatterlo, dovete solamente sparare alla cupola che lo sovrasta.

4. Airlift

Fate scendere Ivan, dovrebbe correre all'interno del grande edificio. Appariranno quattro carri armati, fateli saltare per aria e poi raccogliete Ivan appena riappare dall'edificio. Quando Ivan sarà al sicuro a bordo, librateVi in volo in cima all'edificio, sopra la cupola distrutta prima, e agganciate il nucleo del reattore. Con il nucleo del reattore a rimorchio, volate indietro verso le miniere di sale, dove gli scienziati si sono indaffarati a scavare; l'idea è di calare il nucleo su questa nuova zona di atterraggio appositamente preparata.



5. Tomahawks

Riceverete istruzioni per dirigervi qui, dove i missili Tomahawk stanno aspettando. Prima dovrete distruggere il posto radar che si trova alla fine del campo aereo dall'altra parte del fiume. Dopo avere fatto questo, spazzate la zona abbattendo tutte le torri e i carri armati che incontrate. Fate scendere ancora Ivan, che correrà ad aprire una cassa, prima di tornare all'elicottero. LibrateVi in volo sopra la cassa appena aperta per raccogliere il laser. Tornate

alle miniere di sale e calate l'occupatissimo Ivan. Le cose adesso iniziano a diventare abbastanza intense: avrete due minuti per portare in aria e al sicuro sette scienziati e Ivan, o moriranno. Prima portate un carico di scienziati alla lontana zona di atterraggio a ovest, poi tornate a prendere Ivan e gli scienziati rimasti e dirigetevi a sud.

6. Ahmed

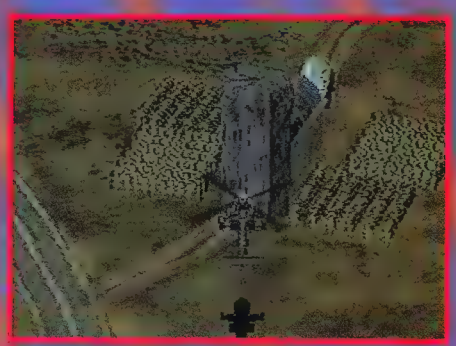
Questa zona di atterraggio è circondata da dozzine di carri armati. Fate scendere Ahmed, che si arrampicherà sul suo carro e si darà un gran da fare coi carri nemici. Utilizzando la vostra mappa, fate esplodere tutti i carri armati nell'area, finché non riceverete un messaggio da Ahmed col quale vi avverte che non può più resistere a lungo.

7. Monsters

Dopo che lo avrete aiutato, una seconda ondata di carri armati lancerà un intenso attacco. Devono essere distrutti, altrimenti distruggeranno la centrale energetica, facendo terminare la vostra missione.

8. Scuds

Il quartiere generale manderà un messaggio per avvisare che un comandante di Scud si trova in quest'area. Cercate di prenderlo vivo e vi darà l'esatta collocazione di ogni avamposto di Scud, altrimenti dovrete lavorare d'immaginazione. Distruggete tutti i nemici che circondano le zone e poi date una occhiata agli edifici a L. Sparando a qualcuno di questi esporrete dei lanciamissili: dovrete distruggere almeno tre missili prima che partano.

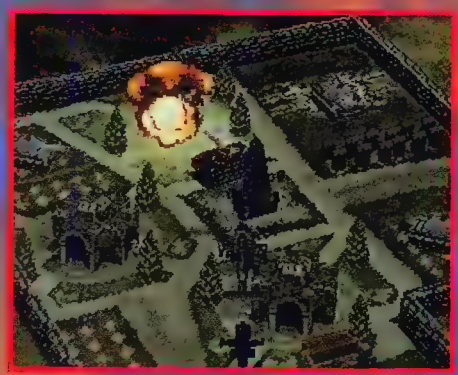


9. U.N.

Ahmed si trova nei guai, è bloccato in un posto con le sue truppe delle Nazioni Unite. Distruggete tutti i lanciarazzi che li circondano e raccogliete Ahmed (è l'unico in nero) e più soldati che potete. Fateli scendere alla zona di atterraggio a ovest e ritornate a prendere gli altri.

10. Vila

Qui andrete incontro a Vila con il suo esercito, che ha formato un convoglio diretto alle miniere di sale. Attaccate il convoglio alle spalle, dando la caccia al carro radar, che deve essere distrutto il più velocemente possibile per eliminare la zona di allerta. Lasciate perdere il carro armato di Vila (quello con la tor-



retta arancione), dato che buttereste solo via delle munizioni. Il carro Vila andrà dentro un cimitero con un obelisco nel mezzo. Concentrate il vostro fuoco sull'obelisco, finché la cima crollerà addosso al carro di Vila, distruggendolo ed uccidendola.

LIVELLO 5
KREMLIN STRIKE

1. Officials

Sulla strada per questa posizione, riceverete un messaggio di Andrea, la quale vi informa che ha bisogno di essere salvata. Distruggete tutti i carri antiaerei ed i carri armati in quella zona

ed Andrea emergerà da un edificio. Issatela a bordo e dirigetevi agli edifici lontani sulla sinistra per cercare di salvare gli agenti. Quest'area brulica di carri armati – praticamente una zona d'allerta. Una volta che li avrete eliminati calate Andrea, che abbatterà le porte dell'edificio per liberare gli agenti. Adesso verrete attaccati, quindi concentrate il vostro fuoco sull'avanzata delle truppe e dei carri armati, mentre raccoglierete gli agenti. Dopo aver fatto questo, fate scendere tutti alla zona di atterraggio che si trova lì vicino.

2. Bombs

Spero che abbiate messo in valigia i vostri pantaloni a razzo, poiché questa missione richiede che voliate alla grande e riflessi da gazzella. Dopo essere decollati dalla prima missione di salvataggio, scoprirete che Yeltsin è ancora mancante. Dovrete trovarlo ma prima di farlo, per aumentare la confusione, alcuni camion-bomba stanno per far esplodere il ponte. Prima distruggete il camion vicino alla parte alta dello schermo, poi abbassate il tiro verso gli altri autocarri kamikaze. Se ne fate passare anche solo uno dovrete tornare alla base con la coda fra le gambe...

3. Kremlin

Un gruppo di lanciamissili sta per fare esplodere il muro del Cremlino, nel tentativo di raggiungere il buon vecchio Boris. Fermateli, preferibilmente con alcuni Sidewinder. Facendo buon uso delle munizioni che giacciono sui terreni del Cremlino, attaccate le forze riunite di lanciamissili sul lato est del Cremlino. Adesso disfatevi delle quattro torri dall'altra parte. Tre chopper nemici arriveranno da nord-est.

Prima assicuratevi di abbattere l'elicottero più largo, altrimenti atterrerà e farà scendere truppe che accerchieranno Yeltsin. Dopo esservi occupati degli altri due chopper, prendete tempo per rifare le scorte.

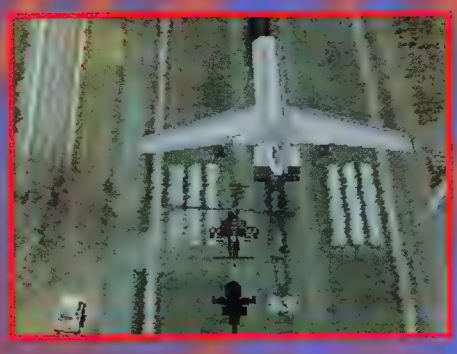
4. Yeltsin

Una zona di atterraggio apparirà dove dovrete far scendere Andrea. Lei correrà dentro al Cremlino, implorando Yeltsin di uscire e di scattare. Quando appariranno all'esterno, la limousine dentro cui cercheranno di scappare sarà colpita. Boris, in panico, correrà verso un'auto nascosta. Distruggete le truppe ed i carri che sono sul sentiero dell'auto, poi concentrate il vostro fuoco sul grande cannone che farà un buco nel muro per far scappare Andrea e Yeltsin. Adesso le cose cominciano a scottare sul serio. Dovete scortare l'auto attraverso le strade di Mosca, distruggendo carri armati ed ogni ostruzione sul sentiero

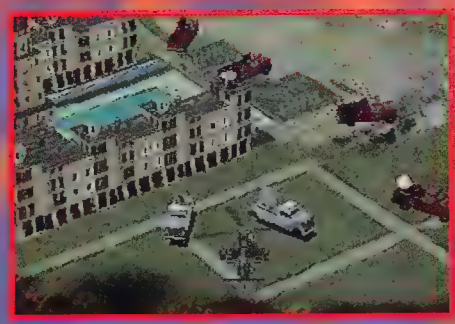
delle auto. Ironicamente Andrea e Yeltsin finiscono in un fast food, dove due auto stanno bloccando il sentiero e devono essere distrutte.

5. Airliner

Mentre state facendo saltare le macchine, altri carri armati si avvicineranno all'auto, inoltre riceverete un messaggio che vi dirà che l'aeroporto è stato attaccato: ignoratelo e proteggete a tutti i costi l'auto. Yeltsin ed Andrea alla fine ce la faranno a raggiungere un aereo in attesa. La pista è fiancheggiata da carri e truppe che devono essere distrutti, assieme alle truppe d'assalto che escono dall'interno dell'aereo. Quando l'area sarà sicura, Yeltsin salirà a bordo dell'aereo e voi dovrete raccogliere Andrea.



6. Mob boss

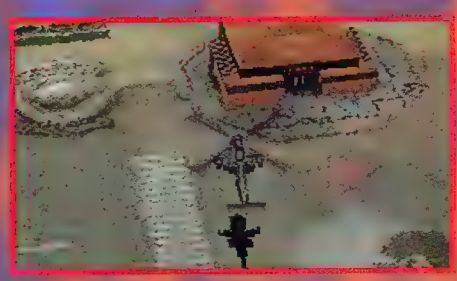


In questa collocazione il quartiere generale della mafia può essere trovato. L'edificio è circondato da uomini armati, ai quali bisogna fare una doccia con la mitragliatrice a nastro. Sistemate rapidamente le postazioni armate, prima di fare un buco nell'edificio. Apparirà una figura che correrà verso una barca veloce in attesa. Sparate tutto quello che avete contro il fuoribordo poiché, se scomparirà dalla mappa, il boss della mafia sarà riuscito a scappare e la missione sarà fallita. Quando avrete fatto saltare il motoscafo, catturate il pilota che vi darà la collocazione dell'agente del KGB.

7. KGB boss

Volate verso l'edificio dell'agente del KGB, che è protetto da un inverosimile numero di carri armati. In mezzo ad essi c'è una conduttura d'energia – se ci riuscite fatela saltare: la zona di allerta verrà annullata, rendendovi la vita più facile. Continuate a sparare finché non avrete eliminato tutti i carri armati. Quindi fate un buco nell'edificio ed aspettate che appaia l'agente del KGB. Sarà molto elusivo e farà il possibile per non essere catturato, quindi siate pazienti! Una volta preso, il simpaticone si rifiuterà di parlare; prendetelo e fatelo scendere nella fossa dell'orso: se la farà addosso, rivelando poi la collocazione dell'uomo ombra.

8. Shadowman



Andate alla tomba di Lenin, dove dovrete ripulire l'intera area dai nemici. In un ultimo disperato tentativo di portare distruzione, l'uomo ombra tenterà di lanciare alcuni razzi letali di distruzione, che dovrete annientare prima che partano. Ora fate saltare la tomba, prima di agganciare una bara per portarla fuori. Questo vi darà la collocazione del luogo dove si trova l'uomo ombra. Infine dovrete salvare un pilota da un biplano, prima di sparare all'aereo, uccidendo così l'uomo ombra e salvando il mondo!

NUCLEAR STRIKE

a cura di Christian Antonini

Questo è il secondo gioco nella serie Strike a sfidare tutti gli appassionati di combattimento. Se avete provato a far fuori LeMonde fino alla nausea senza riuscirci, allora questa guida fa proprio al caso vostro. Nel corso delle prossime pagine vi condurremo fino alla fine della missione, e al confronto definitivo.

LIVELLO UNO: JUNGLE WAR

Missione Uno – Smoke Pits

Questa è la prima delle missioni che vi attendono: vi tocca distruggere tutte le buche furnogene. Non sprecate munizioni su niente altro, o più avanti ve ne pentirete. Tramite il vostro radar riuscirete a individuare tutte le fosse facilmente. Una volta trovatele, utilizzate i

vostri razzi: sono le armi che vi permetteranno di fare più danno. Una volta spazzate via, riceverete la chiamata di soccorso per andare a salvare Nick: una spia alleata che è stata catturata dal nemico. Il puntino blu sulla mappa vi indicherà la sua posizione. Una volta raggiunta l'area, dedicate a distruggere tutti gli edifici e le tende per evitare l'imboscata che altrimenti scatterà ai vostri danni non appena vi accingerete a sollevare la gabbia nella quale è prigioniero Nick. Una volta recuperato Nick, volate dritti fino alla vostra base e depositatevelo.

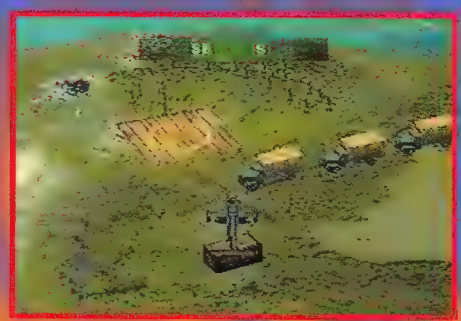
Missione Due: Reclutare Naja

Verrete informati che un ospedale da campo si trova sotto attacco e c'è bisogno di voi in supporto. Cercatene la locazione sulla mappa e dirigetivici. Una volta raggiunto il campo lo troverete circondato da carri pesanti che stanno cercando di abbatterne le difese. Girate intorno al campo e usate il cannone per distruggere i mezzi nemici. Naja vi dirà di seguirla non appena inforcherà la sua moto. Sulla moto ha montato una mitragliatrice che utilizzerà per falciare eventuali soldati, ma voi avrete bisogno di aprirle la strada da eventuali veicoli. Assicuratevi che raggiunga e oltrepassi il ponte, o la missione sarà un fallimento. Una volta che avrà raggiunto il campo nemico, recuperatela e fate rifornimento.

Missione Tre – Liberate Town

(Nuclear Strike Shots 005-006)

Raccogliete la cassa che si trova vicino al punto in cui avete recuperato Naja e portatela fino al puntino blu, presente sulla vostra mappa. Qui vedrete truppe e soldati che si getteranno sulle armi che avete depositato, con l'intenzione di liberare la propria città. Quando questi prenderanno a sciamare in città, fornite loro supporto cercando di eliminare le difese più ostiche, carri e barche compresi.



Missione Quattro – River Fort

Verrete informati che il vostro Apache è un po'

troppo danneggiato e che dovrete atterrare per passare a un vecchio Huey. Trovatene la posizione usando la mappa e andate al campo per cambiare elicottero. Quando sarete a bordo dell'Huey, dirigetevi verso River Fort. Arrivati alle difese esterne, distruggete tutto e fate saltare i due ponti. Questo vi aiuterà in due modi. Primo: fermerà l'arrivo o di qualunque tipo di rinforzo nemico. Secondo: le vostre barche potranno avvicinarsi maggiormente e offrire supporto. Ora abbattete tutti gli edifici e spianate il forte.

Missione Cinque – Rescue Elite Troops

Prima di arrivare in volo nella zona dove potrete recuperare "i ragazzi", raccogliete munizioni e blindatura. Ora, volate in fretta fino alla prima locazione ma cercando comunque di distruggere i carri che difendono la zona. Cercate di distruggere tutti i nemici prima di iniziare il recupero. Se proverete a fare altrimenti, ci impiegherete più tempo e la vostra corazza prenderà un po' troppi colpi. Nel caso riusciate a recuperare tutti e dodici i soldati, potrete in futuro ricevere il supporto di altri tre Huey.

Missione Sei – Capture the Generals

Volate verso l'area in basso a destra nella mappa, distruggete tutti i carri, i cannoni e le truppe che riuscite a trovare nella zona del tempio. Una volta fatto, fate scendere Naja così che possa infilarsi nei sotterranei. Non allontanatevi troppo dalla zona, perché dovrete offrirle supporto per distruggere i rinforzi che presto faranno la loro comparsa. Sarà lei a dirvi quando attaccare il convoglio.

Missione Otto – Hunt LeMonde

Quando raggiungete il convoglio, distruggete tutto senza lasciare superstiti. Una volta spazzato via tutto, tornate a recuperare Naja. Riceverete le istruzioni per tornare alla base e, così, finire il livello.

LIVELLO 2: CUT THROATS

Prima di iniziare la missione, volate fino alla parte alta della mappa e distruggete i palazzi nella zona, fino a trovare una vita extra nascosta in uno di essi. Quindi andate verso destra: troverete un'altra vita extra all'interno del palazzo a strisce bianche e rosse. Dirigetevi all'isola nell'angolo in alto a sinistra e raccogliete la grossa bomba. Raccogliete le due casse marroni e depositatele nelle zone di scarico nei pressi. Questo farà comparire della Nitroglicerina. Raccogliete la Nitro e usatela quando vorrete causare una distruzione di massa su scala industriale. Per sganciare la bomba tenete premuto L2 e premete R2.

Missione Uno – Contact Cash

La prima cosa da fare sarà recuperare la cassa bruna vicino al luogo dove iniziate la missione e farla cadere dove indica il punto blu sulla mappa. Svolta questa parte semplice della missione, recuperate Harding Cash. Distruggete il palazzo grigio dietro la sua casa: comparirà un'altra cassa di soldi.

Missione Due – ASAT Launch

Con Cash (e i contanti) a bordo potrete dedicarvi alla ricerca dei tre missili ASAT. Il primo

che troverete sarà relativamente facile da distruggere: basterà far saltare il terreno al di sotto di esso per rendere i bersagli più facili da colpire. Ora distruggete le due imbarcazioni da una certa distanza, così da potervi avvicinare al sottomarino che trasporta il secondo missile. La soluzione migliore per distruggerlo è farlo saltare con uno dei missili speciali che dovreste

avere a bordo. Nel qual caso eliminerete anche il missile ASAT. Il terzo sarà più difficile. Prima eliminate i carri che pattugliano la zona e quindi atterrate dove è segnalato l'eliporto vicino al bunker. Cash scenderà ed entrerà nel bunker. A questo punto si tratterà di distruggere il missili non appena si aprono le porte corazzate e far risalire a bordo Cash. Dirigetevi verso un'isola e distruggete carri e perimetri difensivi. Nei pressi dei bordi, vicino a due pod di carburante, troverete qualcosa che assomiglia a uno dei power-up che avete sotto le ali: è una nuova arma speciale.

Missione Tre – Octad Airfield

Volate verso destra e intercettate la barca di giunchi di testa, poi usate missili e mitragliatrice per affondarle tutte. Il metodo migliore è volare loro intorno mentre le crivellate, evitando così i loro missili. Una volta che le avrete affondate, dirigetevi verso il gruppo successivo di bersagli blu segnalati sulla mappa e fate sbarcare Cash nella zona d'atterraggio. Ora

ma si tratta di una corsa contro il tempo, quindi dovrete farlo prima che raggiungano il litorale.

Missione Sei – Missile Boats

distruggete le torri, così da permettere a Cash di entrare e liberare i propri compagni.

Missione Cinque – Sink LST Fleet

Volate fino alle coordinate mostrate sulla vostra mappa e cercate di affondare quante più navi possibile, finché si trovano ancora in

porto. Sarà un compito difficile e riceverete le attenzioni di molte salve di razzi, quindi è il momento di tirare fuori le vostre armi cattive e neutralizzare l'intera regione. Fatto ciò, eliminate tutte le navi che provano a oltrepassarvi,

Si tratta di un'altra missione contro il tempo, quindi avrete bisogno di muovervi in fretta. Le navi sono davvero difficili da affondare, quindi dovrete usare le armi pesanti. Potrete cavarvela in qualche modo più facilmente, se raccoglierete le mine mostrate in mappa. Queste potranno essere gettate sul percorso delle barche per affondarle. Quando tutte e quattro le barche saranno state affondate, distruggete i due cantieri navali indicati.

Missione Sette – Destroy Barracks

La prima cosa da fare è depositare Cash nell'eliporto: si prodigherà nel distruggere una serie di torri per vostro conto. Nel caso in cui doves-

se mancarne qualcuna, sparate alla torre per distruggerla, non alla torretta armata montata in cima. Quando le avrete distrutte dirigetevi verso i cannoni AAA dietro le strutture in cemento e volate intorno a loro. Questo li farà

voltare e sparare, ma nel far ciò riuscirete a distruggere le stesse strutture. Ora volate verso il cortile e uccidete quanti più soldati possibile.

Missione Otto – Military Base

Raggiunta la base, fate scendere ancora Cash. Penetrerà le difese e prenderà uno dei loro carri. Quindi lo utilizzerà per distruggere altri carri nemici. Nel frattempo dovrete distruggere le difese perimetrali e volare lentamente attraverso la base distruggendo tutto, compresi lanciamissili e torrette con cannoni. Quando distruggerete uno dei palazzi grigi, scoprirete che conteneva il fratello di Hwong. Recuperatelo per terminare la missione.

Missione Nove – Hwong

Dirigetevi verso il mare, in direzione della piattaforma petrolifera. Distruggete le quattro torri agli angoli e fate saltare ciò che rimane. Prima di andare a provocare le forze là schierate, assicuratevi di aver fatto il pieno di corazza, carburante e armi. Distrutta la piattaforma, Hwong si darà da fare nella sua barca, scortata da elicotteri. Concentratevi prima sugli elicotteri e spazzateli dai cieli. Per quando avrete finito, Hwong sarà arrivato a riva. Distruggete la barca, recuperatelo e avrete finito il livello.

LIVELLO TRE: COUNTDOWN

Missione Uno – Rescue Agents

Per poter completare questo livello dovrete recuperare tre agenti SIROK, quindi la prima cosa da fare è localizzarli sulla mappa. Volate fino alla zona di recupero e neutralizzare le difese, prima di prendere gli uomini a bordo: tentare il salvataggio direttamente servirà solo a distruggere la vostra blindatura. Se trovate la zona piena di soldati, usate il gas lacrimogeno per metterli fuori gioco.

Missione Due – Stop Transports

Il compito, ora, è di distruggere quattro trasporti. Il metodo migliore è quello di aspettare fino a che non sono vicini a una stazione di carburante e poi distruggere questa, così che l'esplosione li coinvolga. Quando vi starete dedicando all'inseguimento del secondo, riceverete la comunicazione che i pod vicini ad esso potranno essere raccolti. Fatelo, e lasciateli cadere sul trasporto per causare danni maggiori.

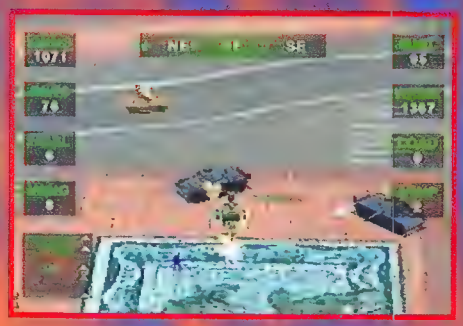
Mission Tre – Escort Bus

Questa è una delle missioni più difficili: dovrete fare da scorta a un bus e farne scendere Andrea, quindi offrirle copertura con le armi di bordo mentre lei si intrufola nella base e prepara un elicottero Cobra per il decollo. Ora cercate di attrarre lontano dal Cobra tutti i

carri e i soldati della zona. Una volta fatto ciò, atterrate nei pressi del Cobra e cambiate elicottero. Ora sparate al vostro vecchio elicottero per causare una grossa esplosione e distruggere tutto ciò che si trova nella zona.

Missione Cinque – Cover Airlift

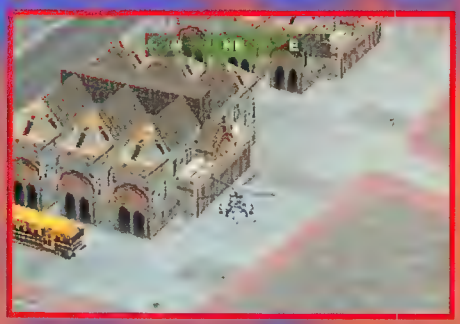
Questa è una missione leggermente più facile delle precedenti. Grazie alla nuova macchina su cui state volando, la vostra potenza di fuoco si è



decuplicata. Fondamentalmente dovrete usare le mitragliatrici per eliminare i soldati, e le armi più potenti per occuparvi dei carri.

Missione Sei – Escort Diplomats

Se i diplomatici muoiono la missione termina: sarà dura. Prima di tutto dovrete eliminare



tutti i soldati che incontrerete, quindi distruggete l'arcata nel muro di sinistra. Ora i diplomatici potranno correre attraverso la breccia senza dover attraversare la linea di tiro dei carri. Se non fate così, per loro non c'è scampo.

Missione Sette – Collect Supplies

Questa è una missione a tempo e dovrete recuperare quante più casse possibile. Quando ne avrete raccolte un po', andate sopra lo stadio e depositatele dentro. (si trova nella parte in alto a destra della mappa). Non apritele, atterrate e basta. Prima di esaurire il tempo dovreste riuscire a raccoglierne quattro o cinque.

LIVELLO QUATTRO: PLUTONIUM

La prima missione del livello (missione otto) è in realtà il seguito del Livello Tre.

Missione Otto – Escort Train

Il metodo più indicato per completare questa missione è tenersi avanti rispetto al treno, piuttosto che dietro. Prima di far scendere Andrea, distruggete i ponti che sono indicati sulla mappa, ma evitate quelli ferroviari: renderà il tutto più semplice. Quando avrete distrutto tutti i ponti, eliminate qualunque altra cosa in zona che potrebbe ostacolarvi in qualche modo. Ora rifornitevi di missili e sparate alla leva dello scambio ferroviario. Questo cambierà la luce da rossa a verde e permetterà al treno di continuare la sua corsa. A questo punto dovrete piazzare missili in ogni carro e pezzo d'artiglieria presente.

Missione Nove – Destroy Bridges and H.Q.

Prima dovrete distruggere tutti i ponti e, in seguito, far saltare le stazioni radar mobili. Questo frustrerà gran parte delle operazioni nemiche, rendendovi la vita un po' più facile.. A questo punto fate attenzione agli elicotteri

nemici, sono in grado di battervi in fatto di manovrabilità e quindi saranno ossi duri da abbattere. Una volta agganciati con il puntatore di un arma, usate i missili più potenti a vostra disposizione per sbarazzarvi di loro.

LIVELLO CINQUE: SABREJET

Missione Uno – Collect Andrea

Non troverete altre missioni facili quanto questa. Tutto ciò che dovete fare è individuare le coordinate di Andrea sulla mappa, raggiunger-

la e issarla a bordo: non dovreste nemmeno entrare in contatto con forze nemiche.

Missione Due – Main Battlefield

Questa è una missione lunga e difficile da completare. Il vostro compito è resistere fino a quando non arriveranno i vostri bombardieri per svolgere il lavoro loro assegnato.
Ci vorranno circa venti minuti, durante i quali il nemico continuerà a fare affluire rifornimenti e

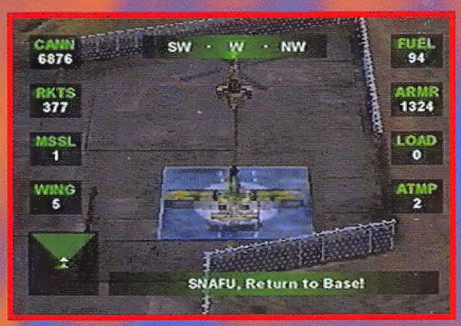
rinforzi. Cercate di rimanere nella vostra area della mappa, poiché cercare di coprirle tutte risulterà solo in un esaurimento rapido di carburante e blindatura. Se vi dirigete nell'angolo in alto a destra della mappa, noterete qualcosa che assomiglia molto a una grossa croce verde. Si tratta di una nuova arma, come nel Livello Due. A questo punto, mandate i vostri carri più potenti a presidiare il ponte stradale, a metà della zona sinistra della mappa. Collaboreranno tra loro e, se uniti, contro il nemico saranno

quasi invincibili. Usate l'A10 per distruggere i più ostici tra i carri nemici. La vostra area della mappa mostrerà di volta in volta dei T-55 all'attacco. Sbarcate Andrea, così che possa distruggere quelli che sbucano dai tunnel. Quando la missione termina, o quando lei riappare, non lasciatela però a morire. Un modo per bloccare i tunnel è di raccogliere proiettili d'artiglieria e quindi spararli per causare un'e-

splosione che blocchi effettivamente l'uscita. Finché manterrete la maggior parte dei vostri palazzi intatti, i bombardieri riusciranno alla fine a comparire e a spazzar via le forze nemiche.

Missione Tre - Return to Base

Nulla di particolare in questa missione: recuperate Andrea (se l'avete depositata da qualche



parte) e cambiate mezzo a favore di un elicottero Comanche. Una volta fatto ciò, volate fino alla vostra base.

LIVELLO SEI: ARMAGEDDON

In questo livello esiste l'opzione di utilizzare diversi mezzi di trasporto che possono trovarsi nelle seguenti locazioni. L'Hokum è situato in una grossa casa che si trova nella parte destra della mappa, caratterizzata da un tetto rossiccio. Se distruggete un palazzo nella parte inferiore destra della mappa, recupererete un Super Rail Gun. E' l'arma ideale per prossime missioni. Infine, un T-90 si trova in un palazzo simile a quello dell'Hokum, ma esattamente nel mezzo della parte alta della mappa.

Missione Uno - Protect Agents

Dirigetevi nella zona nord-est della mappa e distruggete i carri e i soldati che si stanno avvicinando troppo a Cash e Naja. Ora fate saltare il blocco di fronte alla trivella e seguite il vostro commando mentre vi entra e svolge il resto del lavoro. Raccogliete Cash e Naja e salite sull'Hokum.

Missione Due - Destroy the Towers

All'inizio della missione, sulla vostra mappa, potrete osservare sei torri. Volate fin da loro e distruggete due dei cannoni, così da danneggiarle. Quando avrete colpito tutte e sei le strutture, individuate un palazzo nel centro della zona e distruggetelo, così da rivelare una postazione radar. Distruggetela. A questo punto dirigete le vostre truppe fino ai ponti e fateglieli distruggere. Questo eviterà l'arrivo di rinforzi nemici. Oltre a ciò, Hack irromperà nella base nemica e distruggerà alcune torrette di Razor.

Missione Tre - EMP Trucks

La prima cosa da fare è sbarcare Naja alla zona di atterraggio. Ci penserà lei a individuare i veicoli EMP. A questo punto non potrete più

lanciare missili e quindi vi toccherà evitare i T-90. Quando comincerete a distruggere i veicoli, noterete che alcuni di essi sono solo esche, continuate a sparar loro, così da far comparire dei power-up. Dovrete distruggere tutti i veicoli per poter completare la missione.

Missione Quattro - Guardian Guns

Sbarcate Cash alla zona d'atterraggio, mente cercate di evitare i carri nemici e il bombardamento pesante che poteste incontrare. Quindi Cash si dirigerà verso i carri nemici disabilitando la loro invulnerabilità. Ora, usate le vostre armi più temibili per completare la distruzione. Quando vedrete nuovamente Cash, raccoglietelo a bordo e assicuratevi che i cannoni di grosso calibro siano distrutti, prima di completare la missione.

Missione Cinque - Destroy ICBMs

Dovrete sbarcare Andrea vicino alle case. Queste sono montate su ruote e lei potrà entrare e quindi muoverle, così da rivelare i missili nascosti nei bunker. E' ora di usare il

Super Rail Gun trovato all'inizio del livello. Alcuni dei siti saranno fasulli e l'azione si trasformerà in un'imboscata, con voi che verrete circondati da T-90. Non sprecate colpi su di loro, andatevene e dedicatevi a trovare gli altri siti.

Missione Sei - Shiva's Dagger

Per essere la fine di un gioco questa è una missione relativamente facile. Con l'aiuto di Andrea e il vostro Super Rail Gun cercate di distruggere il bersaglio più in fretta possibile.

THE GAMES MACHINE si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la Professionalità

e lo Stile di Sempre

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

Anche in versione con CD-ROM

XENIA EDIZIONI

DESIGN Angelo Bellafante - MILANO

PlayStation Universale

PlayStation

CO.EL.BA.

Componenti elettronici di base

Modifica **PlayStation** universale

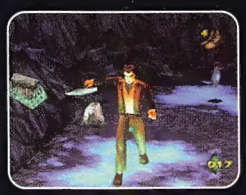
A lire **60.000**!

Inoltre vasto assortimento

Di giochi e accessori!

Per maggiori informazioni telefonare

Ai numeri 0444/502116 oppure 0444/505744



PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE

ACTIVISION®

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr. Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it